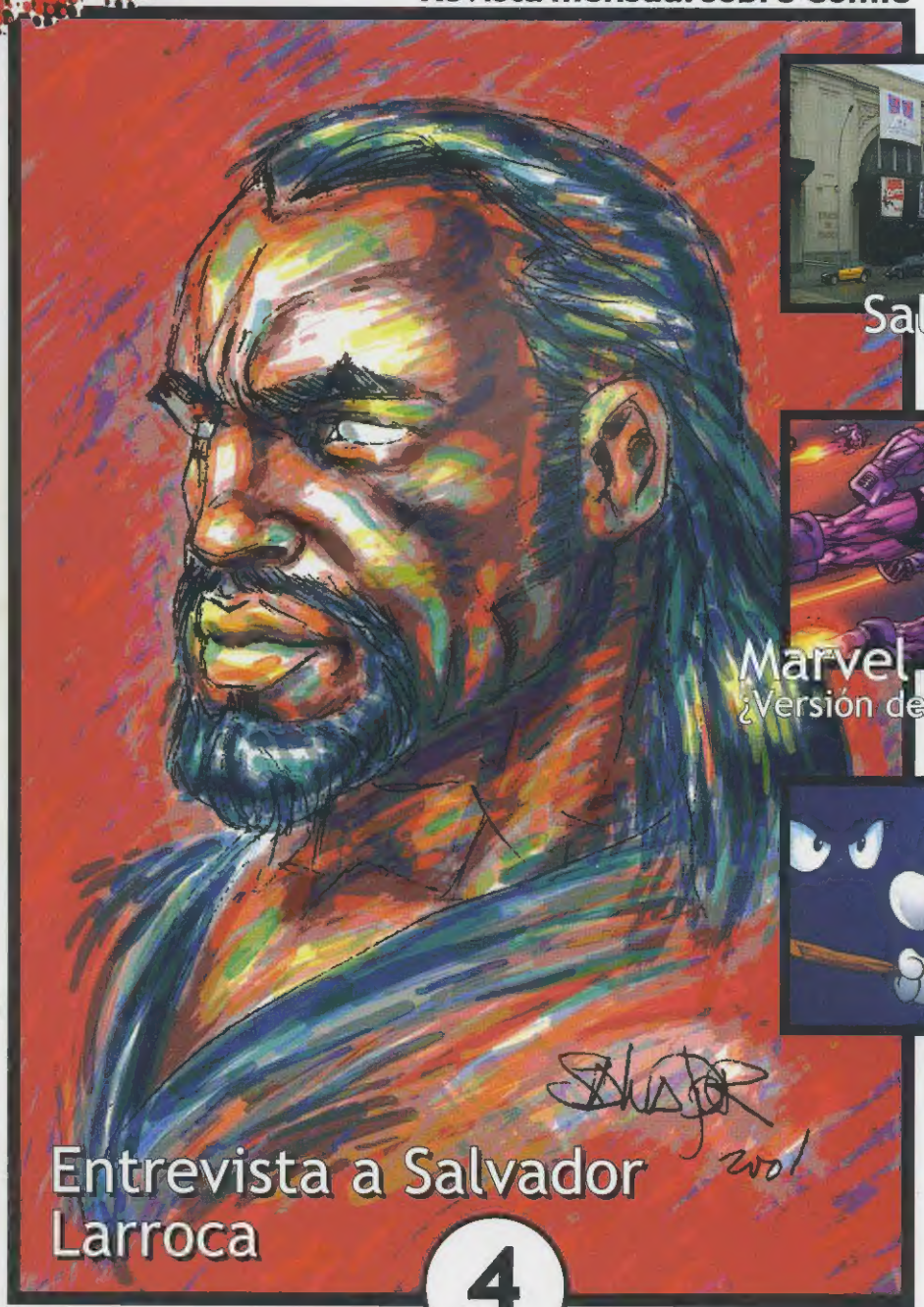
# TRAMA

JUNIO 2001

Revista mensual sobre Cómic



Saló 2001

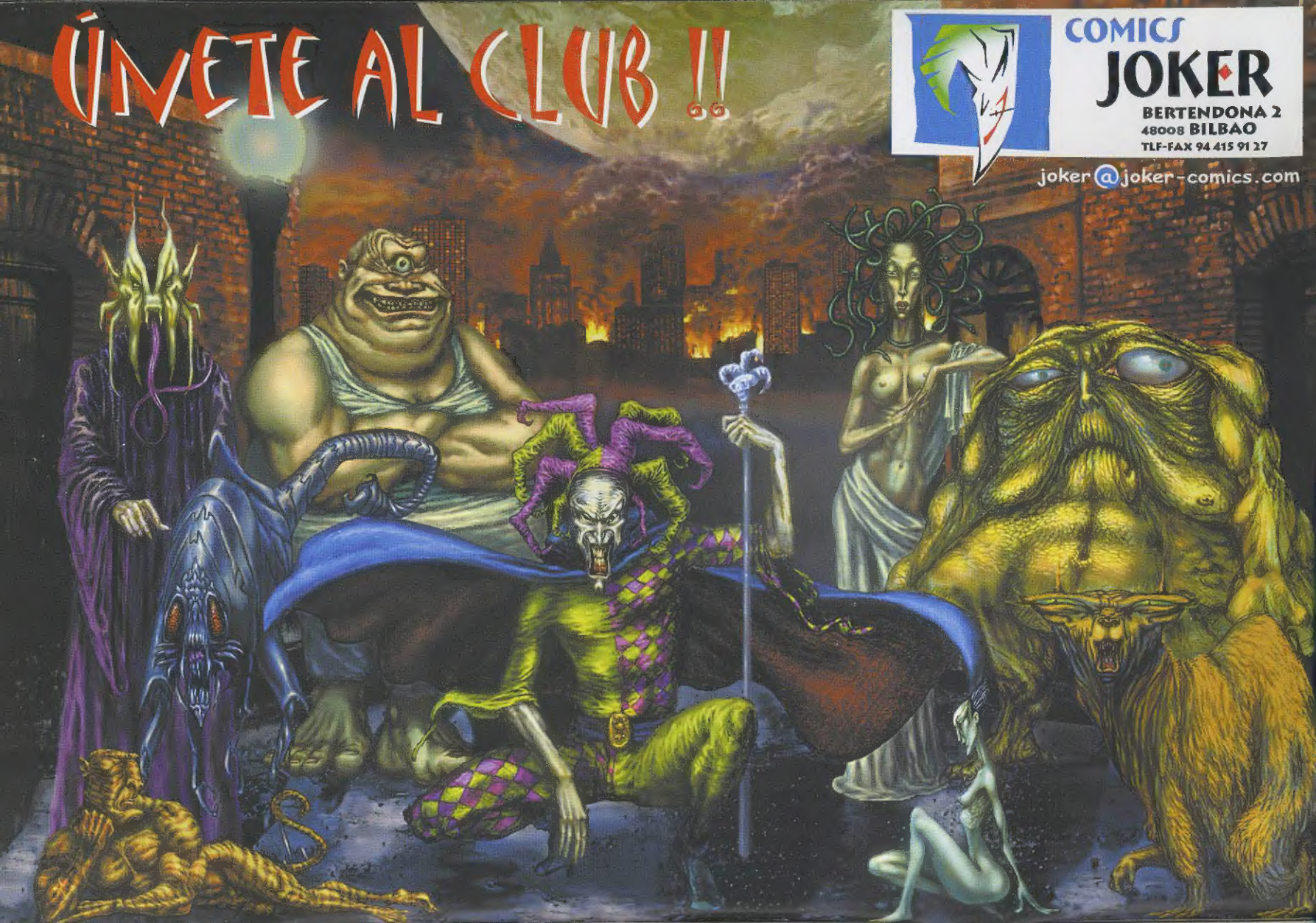
Marvel
¿Versión definitiva?

Dude

Revista gratuita

Entrevista a Salvador Larroca

4


ÚNETE AL CLUB !!
COMICS
JOKER
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27
joker@joker-comics.com

4 Entrevista con Salvador Larroca

13 Saló del Comic 2001

17 Noticias

24 DUDE CÓMICS

30 Previews

34 Marvel

38 Reseñas

47 Checklist



**Director:** Fernando Tarancón
**Subdirector:** Koldo Azpitarte
**Producción:** Jesús Serrano
**Noticias Europa:** Ricardo López.
**Redacción:** Gorka Omaetxebarria, Roberto Rabasot, Gorka Dominguez, Félix Pascual, Raúl Sastre y David.
**Humor:** Alex San Vicente
**Portada:** Boceto de Salvador Larroca coloreado por Raquel Alzate.
**Diseño de maqueta:** Eli Vivanco
**Maquetación:** Jesús Serrano

**Edita: ASTIBERRI S.L.**
Santutxu 30, 1ºE, 48004 Bilbao.
e-mail: astiberri@terra.es.
Teléfono: 944 330 816

**Filmación e impresión:**
ELKAR S. COOP.

**Depósito legal:** BI 44/01



**Las ilustraciones son marcas registradas y Copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos reflejan sólo la opinión de los articulistas.**



**Gracias a Oscar de Nexus por algunas de las fotos que aparecen en la crónica del Saló.**

**Felicidades a David (nuestro redactor más marciano) por su Primer premio en el Concurso de teatro Hermanos Machado**


## Editorial

A todo color, nueva maqueta. Parece que poco a poco nos vamos pareciendo a lo que nos gustaría ser desde el punto de vista físico. En cuanto a contenidos, a pesar de los altibajos, creemos que estamos marcando una línea muy clara, eclecticismo y seriedad, centrándonos en materiales accesibles a todos los públicos.

En este número hemos comenzado una serie que se dedicará a analizar las pequeñas editoriales que han ido surgiendo a lo largo de estos últimos años. Comenzamos con Dude, poco a poco irán cayendo las demas. Esperamos que os interese.

Vivimos momentos agitados, lo que hace nada parecía imposible comienza a tomar forma: nuevas editoriales compitiendo con Planeta y Norma por derechos USA; Planeta apostando fuerte por el cómic independiente y el europeo... cosas veredes...

# Salvador Larroca

*Hoy en día es habitual que un dibujante español trabaje para el mercado estadounidense, pero no hace tanto era algo impensable. Mucha culpa de la actual situación la tiene Salvador Larroca, que desde que cruzó el charco ha seguido una continua trayectoria ascendente que le ha llevado a conseguir lo que está al alcance de muy pocos: dibujar el número 1 de la tercera serie de La Patrulla-X, **Extreme X-Men** de la mano de el padre de los mutantes, **Chris Claremont**.*

***Por Koldo Azpitarte y Gorka Domínguez***

Sin embargo, parece que a este lado del Atlántico nos cuesta reconocer lo que es un hecho: Larroca es una estrella del cómic por derecho propio.
De esto, y de más cosas, hablamos con Salvador Larroca durante el pasado Saló del Comic de Barcelona.

**Trama:** Comencemos por tus inicios profesionales. Tus primeros trabajos fueron para **Forum**, donde hacías posters e ilustraciones.
**Salvador Larroca:** Sí, y además me encargué de unas páginas de humor para el Boletín Mutante que aparecía en la ***Patrulla-X***. Los responsables de Forum querían innovar con ese proyecto e introducir algo de humor. En esa época, **Carlos (Pacheco)** comenzaba a dejar de trabajar para ellos, por lo que me las ofrecieron a mí, que en aquel momento era el que más publicaba. Me hizo mucha ilusión y me puse a ello. Además me las pagaban.

**T:** ¿Era una manera de darse a conocer, de foguearse?
**SL:** Yo siempre he sido un dibujante atípico. El dibujo no era mi forma de ganarme la vida, sino un hobby. Yo trabajaba dirigiendo una empresa de cartografía digital, un mundo que no tenía nada que ver con el cómic. Eran planos de edificios y similares. Con lo que me pagaban en Forum compraba un CD o me iba de copas con los amigos. Al margen hay un componente de ilusión que rápidamente se te va cuando comienzas a trabajar en el Forum de aquellos años.

**T:** El siguiente paso fue **Marvel UK**. ¿Recuerdas si os lo propusieron a todos a la vez?
**SL:** Marvel UK quería convertirse en una Marvel Europa y buscaban dibujantes para lanzar nuevas series. Buscaron en el mercado español entre los que estábamos haciendo ilustraciones de portadas, que en ese momento éramos Carlos, **Pasqual (Ferry)**, **Juanjo (Guarnido)** y yo. Como necesitaban mucha gente, aunque nuestro nivel no era muy alto, colamos.

Primeros posters de Larroca para Forum

**T:** Fue tu verdadero despegue profesional. ¿Supuso eso tener que dejar tu trabajo?
**SL:** Sí. Yo siempre había pensado que como profesional en España no iba a poder ganar dinero suficiente como para poder vivir de ello, pero cuando vas a Marvel UK, ya tienes contactos, el sueldo es interesante, hay posibilidades de mejoras, y entonces te lanzas. En algún momento hay que arriesgarse y con 26 años no era un mal momento.

**T:** Pero por entonces tu dibujo era primerizo, no habías hecho ningún proyecto largo previo y necesitabas rodaje para encontrar un estilo.
**SL:** Bueno, algo me había rodado en publicidad, haciendo perspectivas para viviendas y cosas

inmobiliarias, trabajando con el aerógrafo... Aunque está claro que eso no te prepara para entregar 22 páginas todos los meses. La evolución se tiene que dar aunque tú no quieras. Si siempre hicieras lo mismo te aburrirías. Trabajando todos los días durante tantos años, algo tienes que aprender porque si no mejor dedicarse a otra cosa.

**T:** Volviendo a Marvel UK, el sueño se acaba pronto. Tras un crecimiento bastante descontrolado, un buen día y sin previo aviso, quiebra. ¿Cómo te afectó a ti?
**SL:** Yo nunca he parado. Cuando Marvel UK se hunde, yo ya tenia un pie en Marvel USA.

**T:** Entonces eres el primer dibujante español en Marvel...
**SL:** El primero que publicó en Marvel UK es Carlos. El primero en publicar en Marvel USA fui yo, aunque por cuestión de días. Carlos me ganó por unos días en Marvel UK y yo le gané por unos días en Marvel USA. No tiene la menor importancia.
Alguien puso nuestras páginas, las de los dibujantes de Marvel UK, en la mesa de **Tom DeFalco** (director de Marvel por aquellos tiempos) y este dijo a sus editores: *"si os gusta alguno, cogedlo"*. A mí me debería haber llamado **Danny Fingeroth**, pero no acababa de hacerlo, y mientras estaba acabando las páginas de ***Death's Heath*** fue **Bobbie Chase** la que finalmente me llamó para encargarme el anual 20 de ***Hulk***.
A Carlos le pasó algo parecido y mientras esperaba la llamada de Marvel, le llamaron de DC para que hiciera ***Flash***. Pero Carlos tenía algo apalabrado con Marvel y me llamó para ayudarle. Por eso hice unos números de *Flash*. Carlos y yo teníamos claro que debíamos unirnos, hacer grupo los dos. Éramos los únicos españoles que trabajábamos en el mercado USA (Pasqual no pasó el corte de Marvel UK, no tuvo suerte con ***Plasmer***) y queríamos meter la cabeza como fuera. A mí me ofrecieron luego hacer un fill-in del ***Motorista Fantasma*** y cuando acabé les dije que quería más. Me ofrecieron hacer la secuela del prestigio ***Corazón de tinieblas*** o la colección regular y yo me tiré por la colección regular. Lo que quería era presencia en el mercado. El prestige me importaba un bledo. Yo quería una colección así, para aprender, coger carrerilla, foguearme.

Marvel UK: Dark Angel

**T:** Y fue el principio de una envidiable regularidad en las entregas...
**SL:** Llevo 7 años sin fallar en mis colecciones.

**T:** A lo que hay que sumar varios fill-in y especiales diversos. ¿Qué ritmo de dibujo puedes llevar sin "perder vida"?
**SL:** Ahora hago un tebeo al mes, pero porque en ***Extreme X-Men*** estoy haciendo lápices que no llevan tintas y tengo que poner yo los negros. Quiero hacerlo bien y me lleva más tiempo. Ahora no necesito hacer 2 tebeos. Antes, cuando los hacía, era por dos motivos: el económico, y por diversificar y hacer que mi nombre apareciera en otras series. Yo puedo estar 3 años haciendo *Motorista Fantasma* todo lo bien del mundo que quieras, que si alguien en concreto no lo lee, no pasa nada. Si hago unos números de *Flash*, ***Cable***... por ese sólo número te conoce más gente. De hecho, me conoció más gente por terminar la miniserie de ***Gambito y los externos*** que por 3 años en el Motorista. Por ese lado, me funcionó la estrategia. Por otra parte, el hecho de estar 3 años sin fallar en la serie, demuestra al editor que puede fiarse de ti.

**T:** Esto último es cada vez menos frecuente.
**SL:** Todas las colecciones X tienen dos dibujantes ya.

**T:** De hecho, no hay ningún dibujante español que haga más de 8 números al año.
**SL:** Y casi ningún americano.

**T:** O sea que eres rara avis en el mundo del cómic.
**SL:** Bueno, unos dibujan muy bien y no tienen que preocuparse de eso. Otros no dibujamos tan bien y tenemos que explotar otras cualidades: el trabajo y la regularidad. Eso es lo que yo ofrezco. Cuando vendo un trabajo a un editor no le estoy vendiendo que soy el mejor dibujante del mundo, sino que soy un dibujante que no esta mal y que no le voy a fallar. Hoy en día con cada fill-in se pierden lectores.

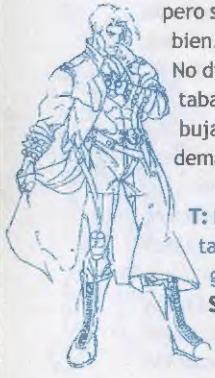
**T:** ¿Hay por tu parte un interés en investigar el lenguaje del cómic, sus posibilidades narrativas?
**SL:** Evidentemente. Esa es la clave de la evolución. Un buen día te das cuenta de que has estado dibujando las piernas de una manera que no era la correcta y cambias. Hay recursos que te parecían aceptables y que de repente te dejan de gustar. Antes creías que poner rayas cinéticas en los fondos era lo

adecuado y ahora no. Esta temporada dibujas un poco más cartoon y luego te da por un dibujo más serio, más realista. Te cansas de dibujar siempre de una manera determinada.

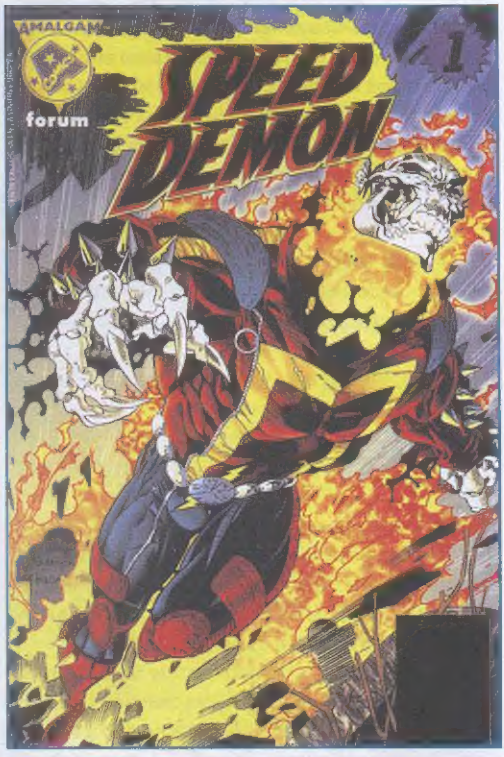
**T:** Y esos cambios, ¿cómo los aceptan en Marvel?
**SL:** Ellos lo que quieren es una continuidad, que cumplas con las entregas. Mientras no lo hagas demasiado mal, no les importa. Estas pruebas las debes hacer en proyectos estables. Yo he estado 3 años en el *Motorista Fantasma* y otros 3 en los ***4 Fantásticos***. En ese tiempo te da para cansarte de hacerlo de una manera o de otra e intentas cosas distintas para ver que tal quedan. En la evolución está el gustillo de la profesión. El estilo surge así.
El propio **Barry W. Smith** cuando empezó era un imitador de **Jack Kirby**. Cuando alguien me pide consejo, siempre le digo que no le preocupe el imitar, que no tiene nada de malo. Te sirve para aprender. Evidentemente, no te van a contratar por imitar a alguien, pero llegará un día en el que aprenderás a dibujar y entonces sí que te contratarán. Imitadores hay a patadas, pero que luego se transformen en dibujantes profesionales sólidos, no hay tantos. Está claro que o evolucionas o te quedas por el camino.

**T:** Y hablando de influencias, tú eres un buen ejemplo. Inicialmente tu estilo estaba influido por **Jim Lee**...
**SL:** Sí, y antes por **Art Adams**, y antes por **John Byrne**, y antes por **Corben**, **Juan Giménez**, **Manara**...

**T:** ¿Sigues incorporando a tu dibujo influencias de otros artistas?
**SL:** Todo el mundo tiene la gracia en algún lado, pero hay soluciones que para un determinado tipo de dibujo quedan bien pero que, si lo hicieras tú, no te quedarían bien. Por ejemplo, **Mc Farlane** es un tipo que deforma muy raro y sin embargo no le queda mal, pero si yo deformara así, no me quedaría igual de bien.
No digo que me guste Mc Farlane, antes me gustaba, pero ahora... bueno, es que ahora no dibuja. En todo caso a él le quedaba bien y a los demás no.



**T:** De hecho ese es el problema de muchos imitadores, que copian pero no captan el truco, el gesto...
**SL:** Sí, eso es algo que pasa también en la música, en el cine... ¿cuántas películas chupan hoy en día de ***Matrix*** y como no aportan




nada más, se quedan en nada? Si reciclas esas influencias y las transformas a tu estilo, habrás aprendido algo, pero si no eres capaz de hacer tu tebeo sin otro tebeo al lado al que mirar, no has aprendido nada.

**T:** Vendes una imagen de anti-estrella.
**SL:** Esto es un trabajo. No decides tú si eres o no una estrella. Es el mercado. Esto es como el cine: **Van Damme** querrá ser una estrella, pero seguirá siendo lo que es. Creo que una estrategia funciona más que el mero hecho de querer ser algo.

**T:** Sin embargo en tu etapa de *Flash*, pasaste un mal trago con aquellas declaraciones que hizo **Mark Waid** acerca de tu trabajo, comentando que eras pésimo y que cambiabas los guiones.
**SL:** Ya hable con Waid de esto. Me parece que en esa época él dijo unas gilipolleces. Yo no hablaba inglés por aquella época y las traducciones las hacía una persona que reinterpretó el texto. Marvel me pagaba las traducciones y a mí me llegaba el texto traducido, pero DC no lo hacía y me las tenía que pagar yo. Añádele a eso que los guiones de *Flash* eran un supremo coñazo: 22 páginas del tío corriendo. Le cogí manía. Me costaba dibujar tíos corriendo y además era muy aburrido. Waid me puso de hoja de perejil, pero tiempo después, cuando yo ya tenia cierto

nombre, le llamé y le dije que si tenía algo que decirme, que me lo dijera a mí. Nunca se sabe con quien tendrás que trabajar en el futuro, y si iba diciendo esas cosas a mis espaldas, me iba a pillar borde, por lo que mejor que nos lleváramos bien. El tío se cortó y aquí paz y después gloria.

**T:** Por lo que se ve, tu actitud es la de evitar enemigos e ignorar a la crítica.

**SL:** Yo ignoro la buena y la mala crítica. No suelo conceder entrevistas porque soy celoso de mi intimidad Si me invitan a una convención, estoy para servir a lo que sea, pero mi trabajo no es atender a fans, sino dibujar y no fallar. Si alguien me reconoce, no le escupo tampoco (risas). No es mi actitud ir a ver quien me reconoce en una convención. Apenas hay dos fotos mías publicadas (de hecho esta entrevista va sin fotos por expreso deseo del autor, que respetamos). Me gusta ir con mi mujer y mis hijos por ahí sin que nadie me reconozca, me gusta el anonimato. No me junto con nadie del cómic español. Mis amigos del negocio son Carlos y Pasqual. A los demás les conozco y me llevaré más o menos bien con ellos, pero no son amigos. Con Carlos y Pasqual tengo amistad desde la época de Forum hasta hoy. Hemos ido juntos a los USA.

**T:** ¿Sueles ir habitualmente a los USA?

**SL:** Llevo ya unos años sin ir. No lo necesito para conseguir trabajo. Es interesante dejarse caer, pero ando tan liado de trabajo... y ahora, con los gemelos, me sabe mal dejar a mi mujer sola.

**T:** ¿Cómo influye la paternidad en la producción de un artista?

**SL:** Bueno, el tebeo ha seguido saliendo cada mes. Ahora bien, sólo yo sé el sueño que he pasado (risas). A Marvel lo que le importa al final es que el tebeo esté para el día que tiene que estar.

**T:** Hablemos un poco de la gente con la que has trabajado antes de llegar a los ***4 Fantásticos*** y **Claremont**. Permaneces durante 30 números en el *Motorista Fantasma*, dibujando guiones de **Howard Mackie** ¿Guardas algún recuerdo especial de él?

**SL:** La primera vez que lo vi me pareció un vendedor de feria. Estábamos en una comida con Marvel y él estaba en el centro, venga a hablar y gesticular, moviendo mucho los brazos y riéndose estruendosamente y pensé *"vaya payaso que es este tío"*. Hombre, yo no hablaba inglés y quizás fue sólo que ese día estaba muy animado, pero la sensación que me dio es que era muy excéntrico... pero bueno, allí hay muchos excéntricos. No guardo ni buen ni mal recuerdo de sus guiones. Fue hace bastante y lo tengo un poco olvidado. Cuando estás en una colección con pocos seguidores, dibujas más para el editor que para el público, para demostrarle que vas aprendiendo, que eres capaz de llevar un ritmo. En definitiva, dar seguridad y cogerla tú.

Si el color era malo, daba igual. A ti lo que te interesaba era que al editor le gustasen tus lápices

**T:** ¿Y **Peter David**? Realizaste con él el ya mencionado anual de *Hulk*, así como exitoso ***Heroes Return***, ¿tuvisteis algún tipo de relación?

**SL:** Del anual sólo me llegó el guión, y cuando volví a trabajar con él por lo de *Heroes Return*, le mandé un e-mail que no me llegó a contestar. Bueno, yo no voy a andar detrás de él. De todos modos, creo que le pillé en una mala época, con su separación y todo eso.

Heroes Return

Por otra parte, no tengo especial cariño al *Heroes Return*, ya que tuve que hacerlo corriendo. A pesar de que me hizo bastante popular, cuando pienso en mis trabajos, pienso más en el *Motorista* o en los *4F* que en ***Crimson Dawn*** o *Heroes Return*...

**T:** Respecto a los guionistas con los que trabajaste en ***Excalibur***, mejor ni mencionarlos...

**SL:** No.

**T:** No has tenido demasiada suerte con los guionistas que te han tocado: Howard Mackie, **Scott Lobdell**, **Ben Raab**...

**SL:** Ni con los coloristas, ni con los entintadores... pero nadie llega y le dan **Liquid!** y **Tim Townsend** el primer día. Te dicen: *"a ver, de entre los que hay, ¿quién te gustaría que te entintara? No, Townsend no puede, debes elegir entre los mancos, venga ¿a quién eliges?"*. Y al final te quedas con el que esta libre, que no es una locura, porque si lo fuese, no estaría libre.

En la época del Motorista yo puse un entintador, **Sergio Meliá**, que desapareció del mapa. Me entintó en el Motorista, pero cuando pasé a *Excalibur*, el editor no lo quería.

**T:** ¿Era amigo tuyo?

**SL:** Amigos no hemos sido nunca. Surgió la relación por el trabajo y teníamos buen rollo. Con el paso del tiempo, él no evolucionó. Al principio éramos novatos los dos, pero prefería un entintado que aunque no fuera muy fino, respetara mis lápices a un entintado mejor pero que te cambiara cosas. Duele mucho ver un dibujo que lo has hecho tú y que luego no lo reconoces, sobre todo cuando has tenido que apechugar para acabar el tebeo a tiempo y que salga como te gusta. Es un bajón.

**T:** Mackie es un claro ejemplo de escritor al estilo Marvel, es decir guiones muy someros y escritura de los diálogos una vez que la página está acabada. ¿Prefieres trabajar así?

**SL:** La mayoría de los guionistas que trabajan para Marvel son así, pero Chris es distinto, incluye mucho material sobre lo que va en cada viñeta. Eso es un problema porque si pones todo lo que él dice, tienes que hacer 15 viñetas por cada página. Hay que condensar, ya que a los editores les gusta que cada pagina tenga de 4 a 6 viñetas.

Con cada escritor hay que trabajar de una manera. A mí en los *4 Fantásticos* me pusieron verde al inicio por mi storytelling, y es que no podía poner todo lo que el hombre me escribía. Después de 3 años y 30 números creo que le he encontrado el truquillo. De hecho, él me dice que se encuentra a gusto guionizando para mí.

Normalmente la gente tiene problemas para mantener las fechas de entrega con él y los tíos tipo **Leinil Francis Yu**, que son mas *"pin-up"*eros, se ven negros.

**T:** Quizás por eso los números dibujados por él han tenido tan malas críticas, porque Yu no era el dibujante adecuado para Claremont.

**SL:** Hay que amoldarse al guión y no forzar al guión a ser lo que tú quieres. A mí, me den el guión que me den, me tengo que amoldar a él, un poco es lo que la profesionalidad te exige, ya que no todo el mundo escribe igual. Claremont mete mucho material en cada viñeta, y eso me divierte más. El trabajo diario es algo que no siempre te apetece. Hay días que no tienes ganas, de hecho casi ningún día tienes ganas (risas) y por eso el guión tiene que ser divertido. Eso me estimula a dar más gráficamente. Además, en el caso de Claremont, hay un contacto directo con él. Normalmente no hablas con el guionista, sino con el editor, que es el que te pasa el guión.

Hace tiempo que Chris y yo hablamos y, bueno, la primera historia de *Extreme X-Men* se desarrolla en

España, concretamente en Valencia, ¿adiviná is por qué? Él me dijo: "*¿te apetecería Valencia?*" y claro, yo le contesté que sí. En el primer número hay mucho mío. En el resto también, pero sobre todo en el primero. El nivel de entendimiento con Claremont es mucho mayor que con otros.

**T:** Bueno, él te propuso para ***Uncanny X-Men***, y en todas las entrevistas que hemos podido leer siempre te pone muy bien y asegura que es una de las razones por las que se interesó por *Extreme X-Men*.

**SL:** A mí me elige el editor para que dibuje una serie, pero me alegro que me contéis que anda hablando bien de mí. Yo no leo ninguna entrevista, pero como el lunes viene a Valencia, le tendré que invitar a algo (risas). En todo caso, yo también estoy muy a gusto con él, porque si no...

**T:** Al llegar a los *4 Fantásticos* te encuentras al frente de una de las colecciones insignia de Marvel. ¿Notas la presión que supone tener al público y a Claremont pendientes de ti?

**SL:** Si yo fuera **Ricky Martin** y viera a mis fans bajo el escenario, tirándome sus bragas y todo eso, tal vez me pondría nervioso (risas). En el mundo del cómic tan sólo he estado un par de veces nervioso. La primera vez fue cuando me enfrenté a la primera página en blanco de Marvel UK. La segunda ha sido hace poco, mirando las ventas del número 1 de *Extreme X-Men*. Cuando te ponen en una colección así, indirectamente te están exigiendo un nivel de ventas.

**T:** ¿Y cuánto ha vendido?

**SL:** Ha vendido lo que hace 5 años que no se vendía en Marvel. Hemos quedado el número 3 de la lista, pero vendiendo 136.000 ejemplares, a 500 ejemplares de *Uncanny*. Si llego a saberlo compro yo los 500 (risas). ***New X-Men*** ha vendido algo más que las otras, pero mi tebeo vale 3 pavos y los otros no.

**T:** Y la publicidad que se ha dado a las otros dos es bastante mayor...

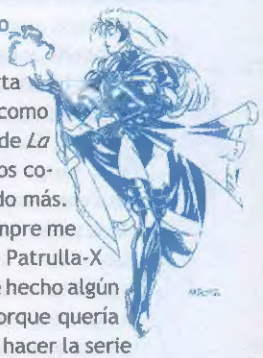
**SL:** Ya, pero a mí cuando me dan una colección así lo que me exigen es un top 5. Hubiera dado igual el 1 que el 5. Donde hemos quedado, teniendo en cuenta que han subido las ventas un 40%, no está nada mal. Yo no voy a decir a Marvel qué colección tiene que promocionar. Yo quería una serie de cosas concretas, que eran no tener tinta y a **Liquid!** en los colores y me las dieron. Si además me ponen buen papel, perfecto.

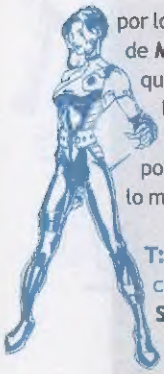
Antes os comentaba que estaba nervioso con las ventas, y la razón es que le hice mucha presión a **Quesada** para que me diera Liquid!. Hubo un follón que dejó fuera a Liquid!, debido a la bajada de precios que hizo la compañía de **Habelin**, **Avalon**. Pero yo le expliqué a Quesada que no podía hacer un tebeo mejor que los 4F sin Liquid!, así que o me los ponía de coloristas o me iba. Si Marvel lo ponía todo, yo también. Liquid! son amigos míos y me dijeron que si la cosa tiraba para adelante, yo sabía que ellos estarían allí.

Ahora hay que mantenerse. Yo creo que nos quedaremos entre los 5 primeros. Es la tercer colección de los X-Men y la X en el título vende. Como nosotros tenemos dos ( EXtreme X-Men) la cosa tiene que funcionar (risas)

**T:** ¿Te planteas Extreme como un salto hacia delante?

**SL:** En los *4 Fantásticos* había una cierta continuidad en mi trabajo, pero yo, como lector de comics, siempre he sido fan de *La Patrulla-X* y de *Spiderman*. Son las dos colecciones que siempre me han gustado más. Yo conocí la Patrulla con **Byrne** y siempre me ha encantado. He estado cerca de la Patrulla-X durante bastante tiempo, e incluso he hecho algún fill-in, pero he tratado de evitarla porque quería estar preparado. Mucha gente quiere hacer la serie





por los royalties pero yo prefería ver la versión de **Madureira** o de Pacheco antes que la mía porque me gustaban más como lector. Hasta que ha llegado un momento en el que creo que puedo ofrecer una Patrulla-X que guste a los fans y por eso estoy tan contento, tratando de hacerlo lo mejor posible.

**T:** Creo que se nota. La portada del número 1 causó sensación...

**SL:** Eso fue lo que vendió a Quesada los lápices con color directo. Yo sabia que tenia que sorprenderle y parece que lo conseguí. Nunca he encontrado a un entintador que me gustara y de ahí mi empeño por colorear directamente sobre los lápices, sin tinta. Con **Art Thilbert** he estado cerca de estar bien, tengo buen rollo con él y somos amiguetes, pero comienza a ponerme pestañas, me cambia las caras y eso me cabrea bastante. Se lo he dicho y se hace el loco.

Liquid! se esmeró con el color de la portada y yo les pregunté si eran capaces de hacer lo mismo todos los meses. Me contestaron que sí, y si ellos pueden, yo también. El editor es amable, de los que te escuchan, y todo fue adelante. Yo me comprometí a intentar que el interior fuera similar a la portada. Exactamente igual no puede ser, porque en una portada yo tardo un día y en un día yo hago dos páginas. Además, con tantas viñetas pequeñas es más complicado. Me comprometí a hacerlo lo mejor posible y me dieron lo que pedía.

Al final el resultado no ha sido perfecto y ha habido problemas de reproducción con los lápices. Me han asegurado que no volverá a suceder. Son los problemas de innovar...

**T:** Sin embargo, en el terreno argumental han intentado hacer la "revolución" en las otras dos series y da la sensación de que os han dejado a vosotros como la reserva clásica, para contentar a los fans de siempre.

**SL:** Para ellos la revolución. A mí lo que me gusta es la Patrulla-X clásica, la de Claremont y Byrne. Una Patrulla-X de alguien que no le interesa nada de lo que ha pasado hasta la fecha (según ha dicho uno de los nuevos escritores) no me interesa. Sólo hay que ver lo que han hecho con la Bestia. Yo prefiero hacer una colección como la que tengo con Chris, sin crossovers.

El número 1 comienza en España, donde estamos buscando los volúmenes de Destino dispersos por el mundo. Luego iremos a Australia y más tarde a Japón. Me recuerda a esa época viajera de la Patrulla de Claremont y Byrne. Chris también quería algo así, estaba harto de que le hicieran cambiar guiones constantemente. Él no se hace responsable de un trabajo final en el que ha metido mano todo el mundo.

Yo, como artista, no me hago responsable si el editor me dice: *"cámbiale la pierna derecha y la mano izquierda"*. Tú lo cambias porque para eso te pagan, pero el equilibrio está roto, y con los guiones pasa lo mismo. Cuando te condicionan tanto no disfrutas con ello y Chris estaba harto de ello.

**T:** ¿Crees que es esa la razón de que entregara tan tarde?

**SL:** No lo sé. La verdad es que ahora lleva ya escritos 13 números. Dice que es la primera vez en su vida que le ocurre.

**T:** Siguiendo con otra de las colecciones mutantes de moda, tú diseñaste ***Ultimate X-Men*** y eras el dibujante asignado, pero finalmente no la dibujaste, ¿cuál fue el motivo?

**SL:** Me dieron a elegir entre Ultimate y Uncanny, y elegí esta última. Alguno se preguntará si es por mi lado fan y la respuesta es sí. Mi lado fan es el que me da la ilusión para trabajar. Ultimate es decirle al

lector que lo que ha leído hasta ahora no existe, que lo que ellos te presentan es lo bueno. Yo creo que esto se hace porque no se venden tebeos y de algún modo hay que colocárselos a la gente que viene nueva. A mí, como lector me parece un fraude. Prefiero trabajar con la Tormenta o la Bestia de verdad que con los de Ultimate. Me la ofrecieron y tuve que aceptar, pero cuando me dijeron que Uncanny quedaba libre, no me lo pensé dos veces. De todos modos los diseños de los personajes son míos, aunque fueron unos diseños bastante condicionados y no estoy especialmente orgulloso de ellos. Me dieron unos bocetillos, unas bases y en función de esas guías tuve que diseñarlo todo. Así que me fui a Uncanny con Chris, pero él se fue al tercer numero y entró Scott Lodbell, que es el que siempre entra cuando Chris se va (risas). Hice 3 o 4 números más con Lobdell, pero es que a mí Lobdell... A veces se agradece trabajar poco por página, como si son todo splash-pages (viñetas página). Pero cuando tienes que hace una splash de un tío buscando una moneda en el bolsillo y en la siguiente página tienes otra splash del tío buscando en el otro bolsillo, llega un momento en el que no sabes cómo dibujar eso. Es muy soso para mi gusto, te pone 4 viñetas por página pase lo que pase, por lo que trabajar con él me da sensación de vacío. Es un buen guionista, pero prefiero las cosas con más chicha. Su dibujante perfecto es **Travis Charest**, aunque en ***Wildcats*** no se entendieran.

**T:** En estos números eres el cómplice de Lobdell en la muerte de Coloso...

**SL:** Mato a Coloso, a Moira, al Senador Kelly... a mucha gente y la verdad es que me toca las narices. Si con 15 años me llegan a decir que iba a matar a Coloso... Aunque de todas formas ya veremos si hemos matado a Coloso. Eso lo tengo que hablar con Chris en Valencia. A mí Coloso me parece que es un personaje al que no se le ha sacado partido, al menos estéticamente. Creo que podría hacer algo por él. Y es que su muerte ha sido muy idiota. Si hubiera sido en una gran lucha salvando al mundo, pero es que se clava la aguja él solo. En fin, siempre podemos decir que se la clavó en el hígado en vez de en el corazón. Ya veremos. Hablar de lo que va a pasar en Marvel es muy difícil, no lo saben ni ellos. Por ejemplo Rondador y Mística ¿son familia por ser azules? Podría ser, y entonces el padre sería el que tiene el rabo, ¿no? (risas).

Chris me dice que tenemos que esperar a que el polvo se asiente. Lo que no se puede hacer es matar a un tío ahora y resucitarlo de nuevo a los 3 meses. Quesada no quiere resucitar a nadie en 5 años, pero si le pillamos en un buen día y le proponemos una idea para Coloso, igual cuela. Me gustaría tener a Coloso en nuestro equipo.

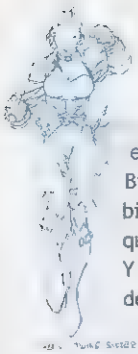
**T:** ¿Cómo ves a los personajes del grupo?

**SL:** Me gusta. Hay dos que son desconocidos para el gran público. Uno es Thunderbird, que no es nuevo, pero casi, ya que lleva pocos números. Es el novato del grupo. Bishop lo tiene de aprendiz, cuando hay follón le dice *"tú pégate a mí como un chicle y aprende"*.

El otro es Tessa. Parece nueva, pero no lo es. Es la morena del Club del Fuego Infernal, la de la época de Byrne. Ahora se le dará una personalidad. En el tercer número de Extreme, habrá un flash-back en el que se nos contará su vida cuando pertenecía al Club del Fuego Infernal.

**T:** Claremont ha comentado que quiere introducir más relaciones sentimentales, más interacciones entre los personajes.

**SL:** Lógico. ¿Sabes donde se liga más? En un gimnasio. Mucha gente joven en calzoncillos ajustados, todos supercachas y bien guapos. ¡Lo raro es que no haya líos! Chris es bueno estableciendo relaciones



entre personajes. Por ejemplo, la relación entre Bishop y Thunderbird, o la de Mariposa y Thunderbird. Gambito aparece ahora en la serie y viene para quedarse, con lo que tenemos su relación con Pícara. Y en el futuro, nuevos personajes engrosaran las filas del grupo.

**T:** ¿Hay algún número ideal de personajes? ¿Te cuesta dibujar a tantos personajes a la vez?
**SL:** Supongo que habrá altas y bajas, pero estoy acostumbrado a dibujar grupos. A veces tienes que dibujar varios juntos, pero lo normal es que haya que dosificarlos. Si yo ahora dibujara un solo personaje, no sabría que poner el los fondos, me he acostumbrado a las composiciones de grupo.

**T:** Vemos en el número 1 gran cantidad de diseño de maquinaria. ¿Herencia de tu pasado de delineante?
**SL:** Herencia de Juan Giménez. Dibujar maquinaria es complicado. Es muy fácil que quede mal. **Shirow** también dibuja muy bien las máquinas. Son influencias que he asimilado y gracias a ello tengo mis maquinitas. Hay dos formas de dibujar: primero fondo y luego figura o al revés. Yo creo que es bueno alternar según el momento. En el número 1 hay zonas de Valencia para las que he usado base fotográfica, ya que aunque soy de Valencia no me la conozco de memoria. He usado guías turísticas para documentar la ambientación.
Para el resto, Marvel me manda todo lo que publican y si necesito algo más, se lo pido y me mandan un JPG o un CD.

**T:** ¿Cuál es la situación de tu contrato con Marvel a día de hoy?
**SL:** Tengo un contrato en exclusiva para 2 años más y no tengo de momento intención de moverme de Marvel. Vendiendo 136.000 ejemplares desde luego que no.

**T:** ¿Qué haces con tus originales?
**SL:** Los vendo a través de un agente. No puedo estar pendiente de venderlos yo. No me quedo con nada. Cuando los hago, al mes dejan de gustarme. Además está la cuestión del espacio. No hacen nada en casa y si saco un dinerillo, mejor. Todos los días recibo uno o dos mails en los que alguien me pide un dibujo. Hay algunos que me dan pena, pero es que no doy abasto. A quien le interesa un original le doy la dirección de **Michael**, que es mi agente y también el de Pasqual, y que se arreglen con él.

**T:** Eres un hombre que ve con un cierto distanciamiento su propia obra. ¿Es una pose o realmente eres así?
**SL:** Yo siempre me he sentido alejado del fenómeno fan. La vida es algo más que tebeos. Me sabe mal que maten a Coloso, pero no me quita el sueño. No me paso por las librerías especializadas para ver mis cómics publicados ni nada de eso. Yo he sido fan, pero lo que no he sido es freaky. Tengo tebeos, aunque no tantos como otros y me encantan los muñequitos, que además siempre te ayudan con alguna perspectiva.

**T:** Esa distancia con respecto a los grupos de fans, ¿te ha podido quitar parte del reconocimiento que sin duda mereces por lo que has hecho y haces en el mundo del cómic? No es lógico que cuando va a salir el número 1 de *Extreme X-Men*, se invite a Claremont a venir al Saló a presentarlo y se olviden de ti.
**SL:** Sabe mal. Yo tenia planes de venir, por lo que les dije que si me hubieran invitado no les hubiera exigido que me pagasen el hotel ni nada de eso. Lo que no puedo hacer es comprometerme a estar 16 horas firmando como le esta tocando a Chris. No me hubiera negado a hacer unos dibujitos un rato ni a conceder unas cuantas entrevistas, pero lo que no me gusta es que me traten como a las rebajas *"va a venir Chris a presentar tu tebeo. Si tú quieres hablar, puedes"*.
Me fastidia cuando a alguien que no ha hecho nunca nada se le dan 16 páginas de publicidad. Te sabe un poco mal porque crees que tú las puedes merecer un poco más, pero cuando te paras a pensar de quien viene el desprecio, bueno, ves que quizás ni siquiera quieras sus alabanzas.
Mi filosofía es *"dame pan y dime tonto"*. Yo no tengo que suplicar por mi trabajo. Puedo elegir proyectos y estoy muy bien pagado. No me cambio por algunos que, siendo ensalzados aquí, tienen que rogar por un proyecto en los USA. Quizás el éxito me llegó un poco mayor y por ello me lo tomo todo con mas distancias. Desde luego, lo que me interesa es que el editor me valore.
El tiempo pone a cada uno en su sitio. No necesito ser conocido en mi urbanización y que me pidan dibujitos por la calle. Me gusta descansar el fin de semana. Desde el viernes a la tarde no hago ninguna página. Trato de vivir la vida, que es lo importante.

# Saló 2001

## UNA CRÓNICA SUBJETIVA.

*Este es el diario de nuestro viaje al **XIX Saló Internacional del Cómic de Barcelona**. No contamos todo lo que ocurrió, pero lo que contamos sí que ocurrió.*

**Por Gorka Domínguez y Koldo Azpitarte**

### Jueves, 3 de Mayo

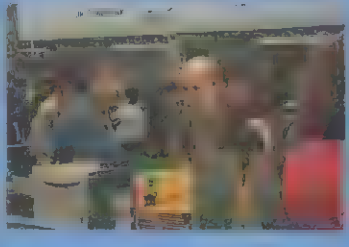
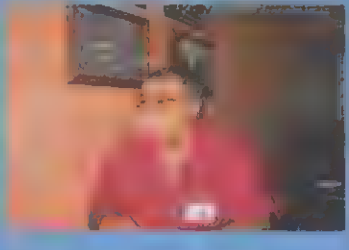
**7:30** Uno de los miembros de la redacción ha tomado prestado un flamante **Passat** nuevo. Nadie hace preguntas. A una velocidad crucero de 170 Km. por hora nos ventilamos los 600 Kms. de viaje en un santiamén. Tan sólo nos detenemos para aliviar ciertas urgencias y a requerimiento de un policía autonómico catalán que aprovecha para darnos la bienvenida mientras nos empapela. Alguien dice "*esta multa también la paga la editorial, ¿no?*". Todavía se oyen las risas.

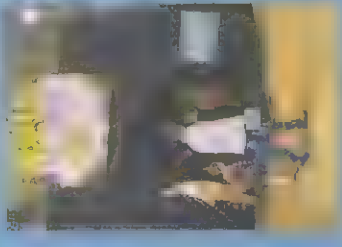
**12:45** Llegamos a la **Estació de França** y, tras la consabida acreditación, procedemos a realizar nuestro primer viaje de reconocimiento. Caen varios álbumes descatalogados. Comenzamos las gestiones para conseguir entrevistas y para ello recurrimos a la organización, donde Ali nos atiende con su habitual amabilidad.

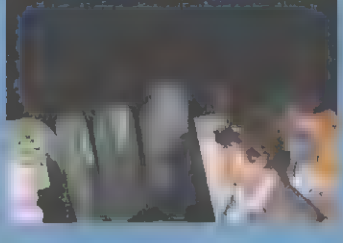
**14:00** Comemos en un local cercano, en el cual hay dos grupos claros de comensales: aquellos que atesoran enormes bolsas repletas de cómics y el resto de los mortales, en franca minoría.

**15:00** De vuelta al Saló nos encontramos a **Sergio Aragonés** de compras en un stand. Tras mostrarle nuestra más sincera admiración, concertamos una entrevista con él para el viernes. Felices como niños el día de Reyes, acudimos a la presentación de una nueva editorial: ***Inrevés***. Departimos amablemente con **Max** y **Pere Joan**, los padres de la criatura, a los que les deseamos de forma sincera el mejor de los futuros.

**18:30** El resto de la tarde la empleamos en ir conociendo a gente como **Xavi Marturet** o **Antonio Busquets**, mucho más





feos al natural que en las fotos, pero infinitamente más amables (¡dónde va vd. a parar!). Otro rastreo da como fruto nuevas y preciadas adquisiciones: **Castells** dedica sus álbumes realizando una preciosa acuarela en cada uno de ellos y adquirimos religiosamente un ***Poco II*** a tal efecto.

**8:30** **Paco**, nuestro anfitrión en Barcelona, nos lleva a su piso en las afueras de la ciudad. Los tres junto con **Inés**, su mujer, salimos a cenar pero volvemos prontito, deseosos de coger la cama. El día ha sido duro.

## Viernes, 4 de Mayo

**10:00** Desayunamos en la cafetería de la estación. Nos cobran un dineral por un café y un amago de croissant. Prometemos no volver nunca, promesa que incumpliríamos día a día. Somos débiles.

**11:00** Entrevista a Sergio Aragonés. Una experiencia cuasimística. Su vida es aún más divertida que sus cómics, y en hora y media apenas nos da tiempo de llegar a los años 60. Acordamos seguir el domingo para concluir la entrevista en condiciones.

**12:30** **Dave Gibbons** falta a la cita que tenía con nosotros. Comprensible teniendo en cuenta que nadie se lo había comunicado. Para consolarnos nos damos una vuelta por el recinto ferial y hacemos nuevas e indispensables compras de material. Logramos acudir a tiempo a la Mesa Redonda sobre la **Línea Chunga**. La línea chunga la pone **Felipe Borrayo**, que hace buena la famosa frase de **Stevie Wonder** (*don't drive drunk*)

**14:00** Compartimos mesa con **Vicente** y **Diego García** (sin parentesco), **Jaume Vaquer**, **Julián M. Clemente**, **Lorenzo Díaz**, **Francisco Pérez Navarro** y alguien más que seguro olvidamos. Somos los novatos del negocio pero nos tratan con una simpatía y amabilidad por la que les estaremos eternamente agradecidos.

**16:30** Salimos pitando para la entrevista a **Carlos Pacheco**. **David Macho** nos acompaña a la entrevista (que no con la entrevista) y tras una hora en la que ni Carlos ni nosotros estamos muy inspirados, damos por concluida la misma. Vamos, que hasta el boceto parece desganado.
Salimos corriendo al encuentro de **Vittorio Giardino**, alias *Max Fridman* (por el extraordinario parecido del autor con su personaje). Giardino es todo un caballero y nos hace creer que entendemos italiano gracias a su infinita paciencia. Si antes adorábamos al autor, ahora admiramos a la persona.
**Luis Conde**, subdirector del programa de televisión ***La***

***Mandrágora*** y sin embargo estudioso del cómic, nos arranca a Vittorio de las manos con la mayor de las educaciones. Nos duele especialmente dejarlo marchar porque aún no habíamos tenido tiempo de pedirle ningún dibujo. Dos caballeros que se van y nos dejan tiempo libre para, por última vez, ir de compras.

**18:30** Entrevista con **Kano**, que viene acompañado de su bella mujer **Elsken** y el bebé de ambos. Buena gente y una muy agradable entrevista. Lastima que con el niño encima tampoco nos pueda hacer ningún dibujo (se ve que hoy no es nuestro día).

**21:00** Cena con los amigos de la diáspora y tertulia hasta que el cuerpo aguanta (lo que no es mucho). Nos ahorramos el bochornoso espectáculo de la entrega de premios, al igual que la mayoría de los premiados.

## Sábado, 5 de Mayo

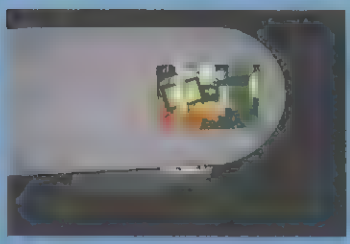
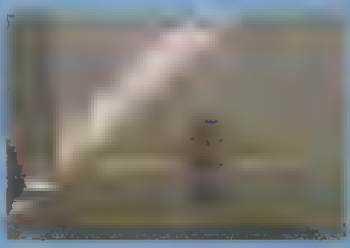
**11:00** Hoy es un día especial. Se juega el partido de futbito Barcelona (**Joan Navarro**, **Dani Barbero** y otros habituales) contra Resto del Mundo (**Jorge Iván Argiz**, Vicente García y nosotros). El resultado es inapelable: 2-5. Como no nos gusta hablar bien de nosotros mismos, lo dejaremos estar.
De camino al *Saló*, visitamos unas cuantas tiendas de cómics. San Freakie nos asista el día que llegue el extracto de la Visa a casa.

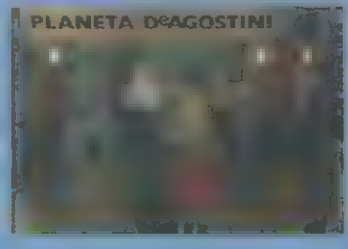
**14:00** Comemos en un pequeño restaurante llamado **La Cueva**. Nadie recuerda el menú, pero sin embargo no se nos borra de la cabeza la espectacular belleza de la camarera. No sólo de cómics vive el hombre.

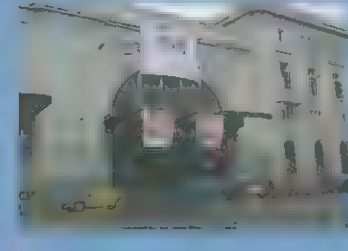
**16:00** Entrevista a **Salvador Larroca**. Hora y media de charla y la sensación de que hemos conectado con un tío majo y un buen autor bastante injustamente tratado. A ver si por fin es profeta en su tierra.

**17:30** Entrevista a Dave Gibbons en la que tenemos que compartir espacio con varios medios debido al error del día anterior. Un gran profesional y una pena no haberlo tenido para nosotros solos. Antes de tener lugar nuestra entrevista debemos esperar a que acabe otro medio, que malgasta el poco tiempo del que dispone el señor Gibbons haciéndole preguntas estúpidas. Somos educados y no daremos nombres.

**18:30** Algunas compras para relajarnos. La kilométrica cola de fans esperando a que **Cels** les firme un tebeo confirma que **Ibáñez** ya tiene sucesor. Inmortalizamos el momento porque estamos seguros de que sin la foto nadie nos creerá. Alguno aprovecha para rendir pleitesía al admirado **Jesús Cuadrado**,





quien nos presenta a **Sento** (excelente autor que nos obsequia con ejemplares de su última obra, el magnífico ***Viaje a Bosnia***) y a editores como **Jesús Moreno** o **Mc Diego**. Todo un detalle.

**19:00** Mesa Redonda sobre los años ochenta y el cómic superheroico. **Claremont**, Pacheco, Gibbons y **Gibson** tratan de exponer en una horita sus opiniones en el abarrotado y poco ventilado local habilitado para tal evento.

**20:00** Nos vamos de copas por Barcelona. Inexplicablemente, horas más tarde somos capaces de dar con el lugar donde se celebra la fiesta de **Dreamers**, en la que asistimos a la entrega de los premios **Dolmen** y de los premios **Adlo!**, estos últimos de carácter humorístico.
De todos modos, y a su pesar, quien de verdad consigue hacernos reir es el autor de la performance que les precede. Se ve que somos de pueblo y no nos da para captar las sutilezas de su arte.
A destacar el don para la comedia exhibido por Marturet y **El Torres** durante la entrega de los premios Adlo! (estos sí que pretendían hacernos reír y a fe que lo consiguieron).

## Domingo, 6 de Mayo

**8:00** Nos arrastramos fuera de la cama para acudir al *Saló*, ya que tenemos concertada la segunda parte de la entrevista con Sergio Aragonés.

**10:00** Desayuno en la cafetería de la estación por última vez, tras el que salimos con Sergio a completar la entrevista por los alrededores de la Estació. De nuevo nos asombra su simpatía y lucidez, a pesar de vérsele algo cansado. Y es que las fechas de entrega pueden con todos.

**11:30** Visita en profundidad a las maravillosas exposiciones de Max, **Giménez** ó **Fito**, seguida por la necesaria sesión final de compras. Despedidas varias, ya que hemos hecho buenos amigos entre la competencia (de ahora en adelante ¿cómo les vamos a odiar?).

**14.00** Devoramos una paella en la playa con nuestros anfitriones barceloneses, y, tras la inevitable sobremesa, partimos de vuelta al hogar. Han sido cuatro días muy intensos y tardaremos un tiempo en digerir adecuadamente el empacho comiquero. Más o menos hasta la Semana Negra. Si no antes. Somos unos enfermos.

# Noticias

## ESPAÑA

Se ha desvelado por fin la identidad de los socios de **Vicente García** y **Jaume Vaquer** en su aventura editorial: **Francisco Pérez Navarro** y **Carlos Pacheco**. Entre sus próximos proyectos esta la edición de ***Shockrockets*** (que finalmente no estuvo lista para el Saló), un tomo de ***Liberty Meadows*** y ya para Septiembre ***Just a Pilgrim*** (**Ennis** y **Ezquerra**).

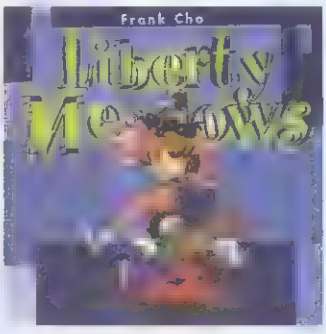
Otro que se lanza a publicar cómics es **Alberto Santos Editor**, que bajo el sello **Imagina** ha sacado un libro de **Azpiri** y proyecta lanzar en los próximos meses un tomo de **Trillo** y **Risso** (96 páginas, 1750 pesetas), un álbum de **Hermann** (***Wild Bill ha muerto***, 1950 pesetas, tapa dura), otro álbum de **Trillo** y **Bobillo**...

**Mangaline Ediciones** también anuncia novedades para los proximos meses: ***Berserk*** (de **Kintaro Miura**), ***Clover*** (de **Clamp**), ***Please save my Earth*** (de **Saki Hiwatari**) o ***Vagabond*** (de **Takehiko Inoue**) serán las primeras en aparecer.

**Glénat** también nos ofrece un adelanto de sus próximos proyectos y antes de final de año saldrá el ***Integral Makoki*** (con una edición controlada por **Gallardo** de cara a darle mayor coherencia interna al material), comenzará la colección ***Integral El Jueves*** (con tomos centrados en sus principales autores y comenzando por **Ivá**), se espera la edición de **Ibicus 4** (en realización aun en Francia) y seguirá con las colecciones en curso. Para más adelante, pero sin fecha aún de salida, se anuncia ***Los Señores de la Cerveza*** (de **Van Hamme**), en dos tomos integrales que esperamos con auténtica impaciencia.

**Planeta**, por su parte, potencia la línea de librerías especializadas tras el éxito de ***From Hell*** y ***Adolf*** y editará para Noviembre la pospuesta ***Maus***, ***Diario de un álbum*** (de **Dupuy** y **Berberian**) además prepara más mangas del maestro **Tezuka** y la reedición de una obra imprescindible para todo aficionado al cómic que se precie: ***Mort Cinder*** (de **Oesterheld** y **Breccia**). Para que no todo sean buenas noticias, cierra ***Spidergirl*** (aunque con posibilidades de pasar a tomo) y la línea familiar de mutantes (***Universo X*** en el 16 y ***Generación X*** en el 18).

Por si fuera poco, también preparan una colección de material europeo, tratarán de sacarlo lo más barato posible aunque para ello tengan que reducir un poco el tamaño de los álbumes (evitando, eso sí, el remontaje).




Y aún hay más noticias de Planeta, recientemente se han hecho con los derechos de publicación de **Crossgen**. Empezarán a editarlos el año que viene, en formato comic-book.

¿Y **Astiberri**?.... Bueno, nosotros también tenemos un par de proyectos. Más detalles, el próximo mes.

En fechas previas al Saló y con un selecto plantel de invitados se desarrolló en Andorra **La Massana Comics**, unas jornadas que

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

reunieron a gente como **Félix Vega**, **Luis Royo**, **Azpiri**, **Font**, **Usero**, **Ventura**, **Leo Sánchez**, **Antonio Martín** o **Joan Navarro**, sólo por nombrar algunos.

La que calienta motores es la **Semana Negra**, que ya va perfilando su apartado de cómics (recordemos que es toda una feria cultural que toca tangencialmente la historieta) y algunos de sus invitados serán: **Matt Wagner**, **Diana Schutz**, **Teddy Kristiansen**, **Darko Makan** (por la exposición que se dedica a ***Grendel***) y **John Bolton**, **John J. Muth**, **Kent Williams**, **George Pratt**, **Sergio Toppi**, **Prado** o **Loustal** en la de ilustradores bajo el lema "*El Horror*"

A Coruña también nos adelanta algunos de sus invitados, la "*benévola*" pareja formada por **Neil Gaiman** y **Mark Hempel**. Seguiremos informando.

**Expocomic** amplía su plantel de estrellas invitadas con **Dave Dorman**, **Jodorowsky** y un auténtico fan-favourite: **Art Adams**. Las exposiciones anunciadas son para **Carlos Giménez** (heredada del Saló, como es ya tradición ) y para **Javi Royo** (que no para).

**Quim Bou** será el encargado de realizar el próximo cartel de las **Jornadas de Avilés**, a las que acudirá como invitado. Su buena relación con **Dude**, con los que proyecta una nueva serie de fantasia (***Oro Rojo***) tras los buenos resultados de su notable ***Corazón Negro*** habrá influido sin duda.

**Gaspar Meana** es el encargado de realizar un cómic glosando la figura del politico ovetense **Alejandro Mon** con motivo del bicentenario de su nacimiento.

**Alex Fito** y **Linhart** por su parte realizan un cómic sobre la historia del municipio de Llucmajor con motivo de su 700 aniversario. Se titulará ***Festes Passades***.

**Fernando de Felipe**, por su parte, ha colaborado con **Jaume Balagueró** (***Los Sin Nombre***) en el guión de la próxima pelicula de éste, titulada D***arkness*** y protagonizada por **Anna Paquin** (la Pícara de ***X-Men***)

En el **Fant** (Festival de cine fantástico de Bilbao), **Carlos Giménez** nos contó que está realizando el storyboard de la próxima pelicula de **Almodovar** tras ver este último las pequeñas maravillas que Carlos había dibujado para ***El Espinazo del Diablo*** y morirse de envidia.

***Tom***, creación de **Daniel Torres**, será ahora una serie de 26 episodios de media hora de duracion. Esperemos que le deje algo de tiempo para sus cómics. La serie espera poder ser estrenada en el 2003.

El que vuelve al mundo del cómic y la ilustración tras un tiempo diseñando dibujos animados (***Men in Black*** de **Spielberg**) es **Miguelanxo Prado**. Lo sentimos por su bolsillo, pero le damos la más calurosa bienvenida: Se le echaba mucho de menos, maestro.

El bueno de ***Cuttlas*** culmina su ascensión a la iconografía pop y tras un tiempo en ***El País de las Tentaciones***, ahora protagoniza el nuevo spot de BMW.

**XV Salón del Cómic de Barcelona**

| PREMIOS DEL JURADO | PREMIOS POPULARES |
|---|---|
| **Mejor obra:** Blacksad, de Juanjo Guarnido y Juan Díaz Canales. | **Mejor Manga:** Adolf. |
| **Autor revelación:** Juanjo Guarnido por Blacksad. | **Mejor cómic de Superhéroes:** Planetary. |
| **Mejor guión:** Jorge Zetner por Tabú | **Mejor cómic Erotico:** La salida de clase (de Rubén y Hernán). |
| **Mejor obra extranjera:** Ghost World de Daniel Clowes. | **Mejor revista de información:** Dolmen. |

**Javi Royo**, por su parte, trabaja haciendo unos cómics para ser vistos en móviles a las ordenes de Terra Movile y colabora regularmente con el Semanal del Grupo Correo.

**Bajo Ulloa** abandona la dirección de ***El Capitán Trueno***. Algunos lo toman por buena noticia, pero la mayoría vemos como un proyecto interesante ve cada día mas lejana su realización.

**Paco Díaz**, será el encargado de dibujar la miniserie basada en el popular video juego ***Tekken*** producido por **Dark Design Works** y quizá (aún no es seguro) editada por **Image**.

Ahora una de concursos. Como hay muchos, os damos los datos fundamentales:
**Concejalía de Juventud de Alicante** (Labradores 14, 03002 Alicante, teléfono 965140380). Hasta el 28 de Septiembre. 2 categorías ( Junior, 12-16 años y Senior 17 a 30 años). 2 páginas.
**Premi Josep Escobar de Comic**. Centre Civic Can Gili, Cami Vell de Lliça d`Amunt 1, Granollers (teléfono 93 8499045). En lengua catalana.3 categorías ( 12-15, 16-19 y más de 20). Hasta el 28 de Setiembre.
Un clásico que va ya por su edición nº 17: **Concurso de comics Ciutat de Cornellá**. Servicio de Información Joven, calle Mosén Andreu 13-19 08940 Cornellá de Llobregat. De 15 a 30 años. Hasta el 9 de Septiembre

**6º concurso Comic Jove d`Igualada**. Departamento de Juventud del Ayuntamiento de Igualada, calle Santa Maria 10(bajos) 08700 Igualada. Dos categorías (menos de 16 y menos de 30 años). Hasta el 14 de Septiembre.
Ya sabéis...¡ahora sólo os queda dibujar!

Ha sido usado el nombre del bueno de **Sergio Bleda** para estafar a un americano que creía comprar una página de **Bolland** por 500 dólares en una subasta de internet.

Muere ***¡DibuComics!***. Cierra en su quinto número. Al parecer las ventas eran insuficientes y prefieren centrarse en su exitoso proyecto ***¡Dibus!***, al cual derivarán los proyectos ya contratados y en desarrollo. Una pena que la revista haya muerto tan pronto, pero el mercado es así.

## U.S.A.

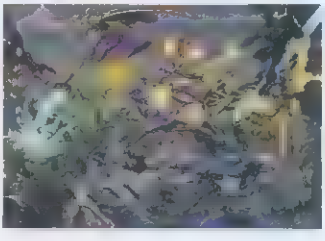
### MARVEL

Marvel rompe con el Comics Code. Parece que la no inclusión del sellito de marras en el primer numero de la nueva etapa de la serie ***X-Force*** ha levantado una pequeña marejada en torno al tema. Veremos en qué queda todo.

**Tom Raney** será el dibujante regular de ***Thor***, abandonando los fill-ins mutantes.

Tras los 6 números de **Bendis**, parece que el encargado del segundo arco argumental de ***Elektra*** será **Greg Rucka**. Mal gusto no tienen, no.

Ya se sabe quién será el nuevo dibujante de los ***Vengadores*** tras los números de **Manuel García**: **Kieron Dwayer**. No es un autor que levante pasiones, pero...



¿**Peter Bagge** guionizando Spiderman? Pues sí, eso parece. Será para ***Tangled Web*** y aún no tiene

dibujante asignado (**Robert Crumb** no parecía muy interesado y **Clowes** tampoco estaba seducido por la idea).

**Bendis** y **Alex Maleev**, que ya trabajaron juntos en ***Sam & Twitch*** serán los autores de la serie **Daredevil** a partir de su número 26.

**Andy Kubert** y **Paul Jenkins** son los autores elegidos para contar el origen de Lobezno en una miniserie de 6 números. Como se puede suponer, el adelanto de la noticia ha iniciado una polémica acerca de si se debe contar esa historia o no. Al menos los dibujos serán bonitos, por lo que hemos podido ver.

Vuelve Shang -Chi de la mano de sus mas famosos autores, **Moech** y **Gulacy**, en lo que será una miniserie de seis u ocho números de duración y dirigida a un público adulto.

**Weinberg** y **Tom Derenick** son los autores de ***Nightside***, una de las series que debutarán en Septiembre en la línea de propiedad del autor.

## D.C.

***La Liga de los Caballeros Extraordinarios*** ha ganado el premio Bram stoker a la mejor narración ilustrada de terror del año.

**Dave McKean** (por la portada del 59 de ***The Dreaming***) y **Phil Hale** (por el 11 de ***Flinch***) son los ganadores de los premios Spectrum (oro y plata respectivamente) de arte fántastico.

Parece que se planea realizar un tomo recopilatorio con todas las historietas que **Warren Ellis** escribió para ***Hellblazer*** (¿incluirán la que censuraron y dejaron sin publicar?).

Hablando de ***Hellblazer***, parece que está en marcha una película cuyo título provisional sería ***Constantine*** y que dirigida por **Tarsem Singh** (el de ***La Celda***) narraría las aventuras de un John Constantine americano. En fin.

**Dough Moech** y **Paul Gulacy** están desarrollando una miniserie de seis episodios para la línea Vértigo, de la que conservarán los derechos. Su título: ***Scy-Spy***.

**Peter David** será el encargado de escribir el crossover entre ***Young Justice*** y ***Spy-Boy***, cosa lógica si tenemos en cuenta que él es el escritor regular de ambas series.

***Midnight Mass*** es el título de la nueva serie regular que prepara **John Rozum** y nuestro **Jesús Saiz** para la línea Vértigo.

**Javier Pulido** también prepara una serie para Vértigo , pero es un chico discreto y no quiere que se sepa nada.

Otro autor español que prepara proyectos para D.C. (Wildstorm para ser mas concretos) tras acabar su contrato en exclusiva con Marvel es **Carlos Pacheco**. Y nos mordemos la lengua, porque no podemos decir más.

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS
Ejido Comix
Joan, 10
04700 El Ejido (Almería)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
NORMA Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

## IMAGE

Vuelve ***G.I. Joe*** de la mano del guionista **Josh blaylock** y el dibujante **Steven Kurth** en una miniserie de 4 episodios de cadencia bimestral.

**Dan Mishkin** y **Tom Mandrake** son los autores de la serie ***Creeps***, de la que retendrán los derechos de autor.

**Warren Ellis** prepara ***Black Horses*** junto a **John Paul Leon** y ***Scars*** con **Jacen Burrows** dentro de su linea de miniseries que se recopilarían luego en forma de álbum. Además, está adaptando una novela de **Joe Haldemar** llamada ***Mindbridge*** con la que pretenden realizar una película completamente generada por ordenador.

## INDEPENDIENTES

**Jackson Juice** ha sido el ultimo en firmar por **Crossgen**, que a este paso va a dejar sin dibujantes a las series del Universo D.C. El proyecto en cuestión, guionizado por **Waid**, se llama ***Ruse*** y trata de un detective en un mundo de reminiscencias victorianas (¿alguien dijo **Sherlock Holmes**?).

**Daniel Clowes** podría ver adaptado otro de sus cómics a la gran pantalla, de nuevo de la mano de **Terry Zwigoff**. Se trataría de la historia corta ***Art School Confidential*** (que está incluida en el tomo de historias cortas que aparece en el previews de este mes).

**Joe Kubert**, tras realizar un álbum de mas de 200 páginas para **Bonelli**, está ahora enfrascado en un cómic sobre el Holocausto Judío. Aún no tiene editor, pero el proyecto promete mucho...

Curiosa polémica levantada en la entrega de los **Premios Harvey** al arremeter **Frank Miller** contra los editores de **Wizard**. Al margen de lo justo o no de sus acusaciones, casualmente los chicos de Wizard acababan de tener un desacuerdo económico con Miller con respecto a una portada sobre ***Dark Knight II*** que finalmente no hará.

**PREMIOS HARVEY**

**Michel Rabagliati** mejor nuevo talento.
Mejor serie: ***Luba comics and stories*** (**Beto Hernández**).
Mejor dibujante: **Jaime Hernández**.
Mejor escritor: **Alan Moore**.
Premio especial al humor: **Sergio Aragonés**.
Mejor edicion de material extranjero: ***Lone Wolf and Cub***.

**Gaiman** y **Bolton** trabajan en un nuevo cómic, adaptando una historia corta del primero. El cómic se titulará ***Harlequin Valentine*** y las 32 páginas originales se verán completadas con textos y bocetos de cara a editarlo como álbum en tapa dura. Además, Gaiman adapta para **Dreamworks** ***El Ramayana***, un poema épico indio que debe transformarse en una película de animación de 80 minutos. Y el proyecto de ***Los eternos*** sigue adelante...

**Dark Horse** seguirá explotando el filón de ***El Planeta de los Simios*** con la serie regular que comienza en Septiembre...suponiendo que la película no se dé el gran batacazo, claro...

**Matt Wagner** vuelve a guionizar Grendel en: ***Grendel Black,***

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON

***White and Red II***, la secuela de la antología de historias cortas realizada por la creme de la creme del cómic U.S.A.

**Oni Press** será el editor de la nueva miniserie de cuatro episodios realizada por **Scott Morse**, titulada ***Magic Pickle***. Será un producto "*para todos los públicos*".

Ha muerto **Hank Ketcham**, el creador de ***Dennis the Menace*** (***Daniel el Travieso*** para nosotros). Famosa tira cómica adaptada primero a los dibujos animados y posteriormente al cine de imagen real.

## FRANCIA

Finalmente Tintín va a ser publicado "*legalmente*" en China. En principio se van a publicar 22 álbumes (excluyendo el precursor ***Tintín en el país de los Soviets*** por ser demasiado anticomunista y cambiando el nombre del álbum **Tintín en el Tíbet** por ***Tintín en el Tíbet chino*** también por motivos políticos).
Como hechos curiosos resaltemos que Tintín y Milu se llamaran Dingding y Baixue y que los juramentos del capitán Haddock (Chuanzhang en la versión oriental) han creado auténticos quebraderos de cabeza a los traductores.

Y sigamos hablando de Tintín: sus aventuras van a dar lugar a un musical basado en dos álbumes del celebre "reporter" (***Las siete bolas de cristal*** y ***El templo del sol***) y donde le acompañaran Milu, el capitán Haddock, la Castifiore, etc. El presupuesto es de cinco millones de euros, y los realizadores prometen que habrá efectos especiales innovadores y sorprendentes juegos de iluminación y sonido. Toda una curiosidad.

Ha aparecido el álbum ***Western*** de **Van Hamme** y **Rosinski**. Dicho álbum presenta un guión que recuerda a una tragedia griega (con la idea del destino inevitable). Por otra parte, Rosinski, el dibujante de ***Thorgal***, ha cambiado su paleta y técnica para adecuarla a la historia (algo poco habitual en estos tiempos) consiguiendo un trabajo excelente.
La serie televisiva sobre Largo Winch se ha estrenado ya en Bélgica tras su éxito en Francia. Ya se ha anunciado la producción de 13 capítulos más a añadir a los 26 ya existentes. ¿Cuándo lo veremos por aquí?

¡El cohete de Tintín amenazado! Tras variados problemas se había acabado ya el proyecto de la réplica de 50 metros del cohete utilizado por Tintín para ir a la luna y ya se iba a proceder a su instalación en un terreno de Angulema. Pero hete aquí que el subsuelo de dicho solar se encuentra contaminado de material pirotécnico de una vecina fábrica. Aparte de la demanda que han planteado contra el estado por los perjuicios causados, los promotores de dicha empresa se han lanzado a la búsqueda de una nueva ubicación para no retrasar todavía más el proyecto.

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Manges y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Verbeo, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042

NORMA
Comics
L'univers del comic
Francisco Martinena, 14
Nord3ena, 7
Palma
971-771325

AteneO
C/PORTUGAL, 36
TELF 965 923 040
03003 ALICANTE
ate-neo@teleline.es
http://pagina.de/ateneo

ARCO IRIS
La librería especializada de Gijón
VENTA POR CORREO
Carretera de la Costa, 75 Gijón.
Tfn/Fax: 985 332 820

Cómics:
Forum, Norma, Dude, La Cúpula.
Libros:
Ciencia Ficción, Fantasía, Terror...
Figuras:
Señor de los Anillos.
PREVIEWS
CARPETAS DE RESERVA
VENTA POR CORREO
LIBRERÍA LEGENDO
C/ Francisco Pizarro 12
02004 Albacete
Tfno/Fax: 967 220 529

En Zaragoza
FUTURO
20 años
a tu servicio
C/ San Vicente de Paúl, 9
976 295777
ESPECIALIZADOS EN
COMICS
LIBROS Y TEBEOS DE ARAGÓN
FUTURO II
C/ Alfonso I, 28-Pasaje
976 390000
Nuevo
establecimiento
Por apertura:
con carnet de cliente

KRYPTON
Tel/Fax:
963 956 585
Merchandising
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE
DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

INFERNO
COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime,
Merchandising, Figuras de importación,
Juegos de rol, Wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Telfo: 965 865 360

CIMMERIA
comic europeo
comic americano
manga
fanzines
merchandising
libros de ilustración
rol
y mucho más...
C/ Salvador, 5
Teléfono 965 450 803
e-mail: cimmeria@retemail.es
03203 ELCHE

# Dude cómics

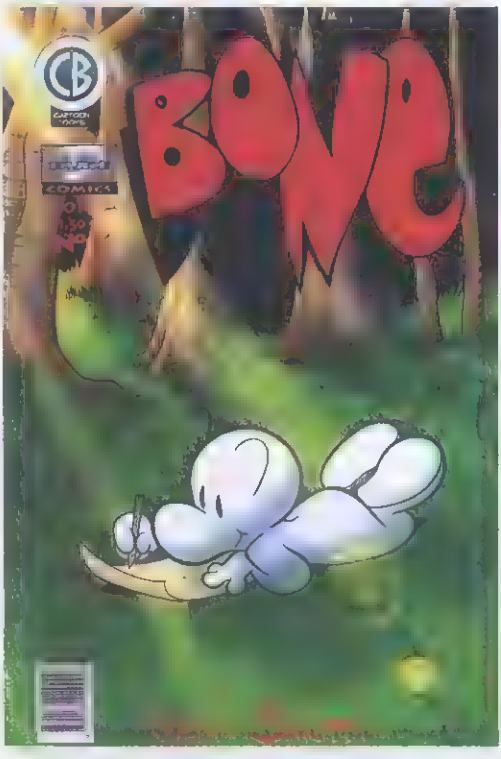
*Tres años de existencia como editorial han convertido a Dude Cómics, pese a ligeros altibajos, en una parte más de este mercado, necesaria y a tener en cuenta. Desde aquí, intentaremos hacer un repaso de la editorial y lo editado.*

**Gorka Omaetxebarria y Félix Pascual**

**Dude** surge en Avilés como consecuencia de las actividades culturales que giran entorno a La ***Semana Negra***, ***Salón del Cómic del Principado***, ***Jornadas del Cómic Villa de Avilés***, etc. y fruto de la afición al cómic de **Jorge Iván Argiz** y **Andrea Parissi.**

Nace de la intención de publicar cómic de calidad haciendo hincapié en la producción nacional y asegurando su continuidad con el tirón de series que combinan comercialidad con una aureola de prestigio. Nos estamos refiriendo a ***Bone*** y ***Strangers in Paradise***. Desde que comenzara su andadura, Dude ha arrastrado el lastre de ser identificada como la editorial que publica en castellano estas dos series. Han sido su buque insignia y las que la han dado a conocer. Sin embargo, también han servido de pantalla tras la que quedan ocultos el resto de cómics que publican, de ventas en la mayor parte de los casos menores, pero a los que la editorial ha dedicado gran parte de sus esfuerzos.

Desde el primer número de *Bone* ha quedado muy clara la filosofía de esta pequeña editorial. En este caso los editores son sobre todo aficionados y como tales saben que debe respetarse la opinión y criterio del lector. La transparencia y el contacto directo con el comprador de tebeos ha sido y es una constante en todas sus publicaciones. Esto se ve reflejado en las aclaraciones que dan siempre que se produce alguna modificación que afecte a los lectores: subidas de precios, retrasos en las fechas de salida al mercado, cambio de dibujantes, los balances anuales con los datos de ventas de las colecciones y los correos en los que aparecen íntegramente las cartas de todos los que escriben a un determinado título. Además, su dedicación y afición al medio, junto con la modestia que profesan, es tal que no sólo se limitan a dirigir y coordinar las distintas colecciones, sino que también se encargan del rotulado (como es el caso de Parissi).




Por otro lado ofrecen un producto final de calidad. Buscan un formato adecuado al contenido y procuran ajustar el precio y la tirada en la medida de lo posible.

Hemos mencionado que los responsables de Dude son aficionados al cómic y sus inquietudes y gustos se mueven dentro de los márgenes que permiten combinar calidad con comercialidad (no en vano, Dude es el apodo de **Steve Rude** y además significa "colega"). Se aprecia un interés por publicar a autores españoles que reúnan estas dos características y una apuesta clara por jóvenes valores que de otra manera no tendrían hueco en el mercado español. Hace unos años, cuando un autor quería ver publicados sus primeros trabajos en el mercado español, llevaba su carpeta de presentación a **Camaleón Ediciones**. Camaleón desapareció, pero ya había surgido la **Línea Laberinto** que publicó un puñado de series limitadas de autores españoles. Hoy sólo existen Dude y **La Cúpula** como apuestas firmes. En mitad de este páramo desolado demuestran que un tebeo en formato cómic book y en blanco y negro no tiene por que ser deficitario. Que existe un público que es fiel si le gusta el producto. Que se puede publicar cómic español de género fantástico con buenos resultados de ventas.
La experiencia también sirve para equivocarse y aprender de los errores: formatos que demuestran no ser los más adecuados para un tipo de historias, que los trabajos primerizos de autores consagrados y con éxito pueden no ser atractivos para el público mayoritario, que la periodicidad es uno de los factores más importantes para el éxito de una serie... Afortunadamente para el mercado, esto parece estar cambiando. Lentamente aparecen nuevas editoriales con buenos propósitos y potencial (**Dolmen**, **Inrevés**...) que se unen a otras más tímidas y minoritarias (**7 monos**, **Undercómics**...), pero esta es otra historia.

Mucho se ha hablado en cuanto al parón que sufrieron las colecciones hace unos meses. Según nos cuenta el propio Jorge Iván, que aprovecha la conversación para disculparse con el lector, el motivo del mismo no fue otro que el traslado de oficinas. Además las salidas parecen haberse establecido en los 45-50 días, no en los 30 a los que está habituado el lector.. No hay duda de que con **El Catálogo** ha habido errores en las cuentas y efectivamente una deuda. Es probable que a partir de aquí las causas del retraso se hayan acumulado y entre unas y otras se haya producido una situación poco deseable de la que sólo Dude conoce todos los desencadenantes. Por otro lado, lo que sí es criticable es la falta de información al respecto que ha sufrido el lector ya que durante dicho periodo ningún representante de la editorial se pasó por los foros y listas de correo (cosa que antes sí hacían con asiduidad) para tranquilizar al público. Un tropiezo para una editorial que se caracteriza y quiere seguir caracterizándose por la interrelación con el lector.

## BONE Y STRANGERS IN PARADISE.

*A quién madruga Dios le ayuda*, y nunca mejor dicho. Sorprendentemente ninguna editorial española apostaba por Bone como producto comercial. Nada más aparecer, la serie de **Jeff Smith** se ha convertido, sin quererlo, en estandarte de la modesta editorial y el boca a boca la ha convertido en una de las más vendidas con total justicia. Una edición cuidada (papel, traducción, respeto por la edición original, rotulado) y un precio ajustado la hacen totalmente recomendable (aunque están esos fantásticos tomitos americanos...). La combinación de humor, aventura y una trama lenta, pero con los interrogantes justos para enganchar, forma una historia heredera del mejor **Tolkien**, respaldada por un dibujo limpio y expresivo que narra por sí solo. Como contrapartida carga

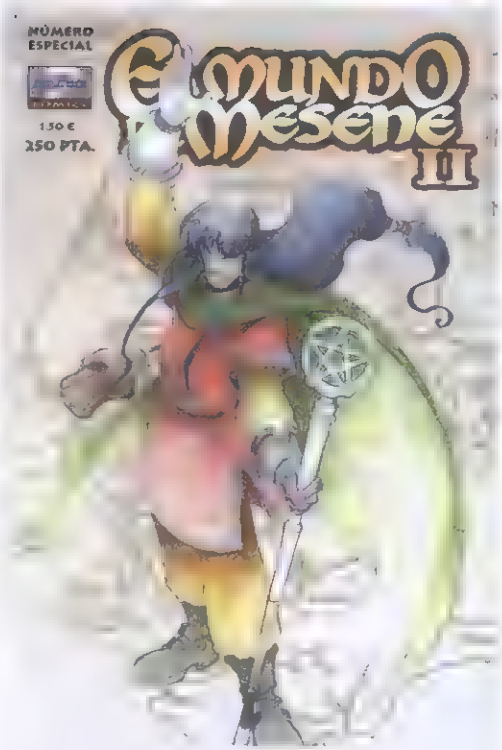
con un correo redundante y de discutibles aportaciones, que es fiel a la filosofía de la editorial pero ocupa páginas que podrían ser mejor aprovechadas.

Con *Strangers in Paradise* ocurre algo parecido, pero en menor escala. Personajes atractivos, relaciones imposibles, pasados oscuros que rozan el *culebrón* y un **Terry Moore** dibujante que mejora con cada número. A pesar del injusto varapalo recibido por parte de la crítica, la serie, aunque irregular, no merece pasar desapercibida y ha logrado conectar con un público que encuentra en ella una alternativa al cómic habitual e incluso al cómic en general.

**Bone** (Jeff Smith), 24 números
**Bone Especial** 1 y 2
**Strangers in Paradise** (Terry Moore), 15 números

## CRÓNICAS DE MESENE, TEMPLARIOS Y CORAZON NEGRO

En un intento de abarcar todos los temas y contentar a todos los públicos, a estas tres series les une el mismo hilo conductor, la fantasía heroica, espada y brujería, aventura medieval o como quiera llamarse este género, uno de los más seguidos. ***Templarios*** y ***Mesene*** buscan un público preferentemente juvenil. La primera de ellas aprovecha el éxito de ventas cosechado por **Nacho Fernández** en ***Dragon Fall*** y la segunda, continuando los cuatro números de Laberinto, se ha convertido en un sorprendente éxito de ventas. De mayor calidad que su compañera pero en todo caso para incondicionales, dicho éxito se debe en parte a la imagen manga aportada por el dibujo de **Mateo Guerrero** fichado actualmente por **WildStorm** y a los guiones de **Roke González**, fogueado en la citada línea Laberinto.
La serie de **Quim Bou**, por su parte, pretende seguir una línea de aventura más clásica y cumple con las expectativas. Recuerda al ***Gorka*** de **Sanjulian** y eso es un buen recuerdo (de hecho contactaron con él para que continuara su serie en Dude pero **Planeta** ha decidido quedarse con ella por el momento).
**El Mundo De Mesene Especial 1** (Roke, Mateo y Aure) y **Especial 2** (Roke, Reyes, Guerrero y Jiménez)
**Cronicas de Mesene: Cantares** (Roke, Mateo y Aure) 7 números
**Cronicas de Mesene: Periplo** (Roke, Reyes y Aure) 6 números
**Corazón Negro** (Quim Bou) 4 números
**Templarios** (Nacho Fernández, Edu Alpuente) 3 números




## DUDE GOLD

El formato Dude Gold se aproxima al prestigio y recoge historias cerradas autoconclusivas en B/N. Aquí se encuentra la adaptación de ***Carmilla***, el primer trabajo junto con ***Anthem*** del conocidisimo **Roy Thomas** para el mercado español. Con él se colabora al estilo Marvel, generándose algún tipo de trabajo extra, siempre solucionado por la profesionalidad de este guionista. La línea se completa con la incursión única y fallida en el mundo del color (con la

excepción de la ***Biblioteca de Autores Asturianos***) que es ***Kaboom*** (el precio no se ajusta a la calidad de la edición conseguida, que hace perder parte de su impacto visual y no ha convencido ni a público ni a editores), productos comerciales en la línea Dragon Fall como los que ofrece el **Studio DeCe** en ***Arbillos*** y su continuación u obras de sorprendente y enigmática publicación como la reciente ***Caveman***.

**Carmilla** (Roy Thomas, Del Rivero y Fonteriz)
**Castor y Pollux** (Polls, Bachs y Morón)
**Arbillos** (Olivares, Vegas, Suarez y Vicente)
**Arbillos 2: Cambotero** (Olivares, Vegas, Suarez y Vicente)
**Quintin Lerroux** (Pablo Velarde) obra completa
**Caveman** (Tayyar Ozkan)
**Kaboom** (Loeb, Matsuda y Sibal)

## CREATURES Y DARKBREED

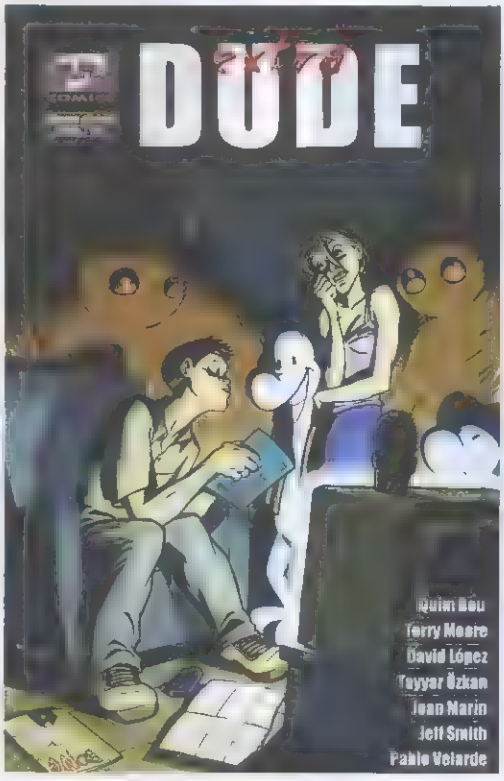
Se trata de dos de las series más flojas para el lector de cómic veterano. El mismo equipo de *Templarios* crea **DarkBreed**, historia de acción con hombres lobo y vampiros, ligeramente superior a la anterior, pero por debajo de la media. En cuanto a **Creatures** (terror y poderes sobrenaturales), está marcada por una errática trayectoria: primero Dude, un hipotético intento de continuación por parte de **Megamultimedia** y una última apuesta por la autoedición, que todavía no ha dado frutos.

**Dark Breed** (Nacho Fernández y Eduardo Alpuente) 7 números
**Creatures** (Marturet, Díaz, Alpuente, Morón) 4 números

## LA HUELLA FUTURA

La apuesta más arriesgada de Dude hasta la fecha ha sido esta fallida colección. **La huella futura** pretendía recoger las obras de jóvenes autores con historias más intimas y personales que las que tienen cabida en el resto de las colecciones de Dude y que debían abrir el mercado hacia un público nuevo. La idea era conectar con un lector no habitual al que le puede interesar el cine de **Kevin Smith**, películas como ***Singles***, ***Smoke*** y cómics como ***Sonámbulo***. No pretendían ganar dinero con esta colección (y en general no lo han hecho, pero tampoco lo han perdido), sencillamente se trataba de dar cabida a propuestas más experimentales, historias de ritmo lento, escenarios cerrados, conversaciones, narración centrada más en lo reflexivo que en la acción. En definitiva el *"Slice of life"* tan de moda en el cómic independiente norteamericano. Sin embargo, tal como aclara Andrea Parissi en el ***Extra Dude***, los propios autores han hecho tomar la decisión a la editorial de que *La Huella Futura* no tiene futuro. Se cierra la colección con un retraso respecto a la fecha de publicación prevista de 5 meses y dos autores (**Javi Rodríguez y Rubén**), que no han llegado a dibujar las páginas a las que se habían comprometido.

Quim Bou sorprendió con su ***Haciendo Café***, un relato introspectivo, reconocido y premiado.



**David López** hizo lo propio con ***Amarillo Enamorado***. **Joan Marín** se presentó en sociedad con ***Martín***, una buena mezcla de ***Persiguiendo a Amy*** con la estética de **Jaime Hernández**. Por último **Sergio Córdoba** ha cerrado esta Huella futura con una historia de silencios y sensaciones y un trazo más asentado que en su aclamada ***Freaks in Love***.

La colección que más satisfacciones puede producir en el lector que disfrute de las historias bien narradas ha sido la que más insatisfacciones ha causado en el seno de Dude. Una lástima. Nos quedaremos sin saber lo que podían dar de sí estos chicos en nuevas entregas. Apenas unas pinceladas adivinadas en el Extra Dude que hacían augurar mejores tiempos para el cómic de autor en el panorama patrio.

**La Huella Futura 1: Haciendo Café** (Quim Bou)
**2: Amarillo Enamorado** (David López)
**3: Martín** (Joan Marín)
**4: Los Últimos** (Sergio Córdoba)
**Dude Extra** (Bou, Moore, Lopez, Ozkan, Marín, Smith y Velarde) número 1

## Dentro de LA VIÑETA

Para cubrir las necesidades del momento, surge en Mayo del 99 esta "*publicación mensual dedicada al cómic y sus vicisitudes*", en la que se pueden encontrar artículos y reseñas de **Lorenzo Díaz**, **Yexus**, **Norman Fernández**, **Germán Menéndez**, **Ruben Paniceres**... y que cuenta además con columnas en exclusiva de **Jamie Delano**, **John Ostrander** o **Larry Hama**. Una completa revista, ecléctica y sin prejuicios, dirigida por Jorge Iván Argiz y **Angel de la Calle**.

## BIBLIOTECA AUTORES ASTURIANOS

Subvencionado por el Principado de Asturias, este material se encuentra distribuido en exclusiva en Asturias. Su distribución y edición en

bable lo convierte en una edición cerrada y de difícil acceso a pesar de lo bonito de su resultado: Aventuras para niños en lo que es probablemente el mejor trabajo de **Isaac del Rivero**.

**El Mago Xuan Tizón: Illa Canibal** (Isaac M. Del Rivero)
**El Mago Xuan Tizón: Salida ensin destín** (Isaac M. Del Rivero)

## ANTHEM

El intento de crear una serie de superhéroes española (otro más) cuenta en esta ocasión con una de las firmas del género con mayor experiencia: Roy Thomas. Una Tierra alternativa, nazis y superhéroes al servicio de una historia a las órdenes de un profesional que cumple de sobra. Es una lástima el baile de nombres en el apartado gráfico. El primer número corre a cargo de **Daniel Acuña** (***Claus & Simon***), sustituyendo a un anunciado **Jesús Merino** (***Jaque Mate***, ***Anibal Gris***) y que a su vez será sustituido por **Jorge Santamaría** en el número 2. La razón del cambio es, en ambos casos, la marcha en busca de fortuna a las Américas, pero si bien el primero de ellos es a mejor, en el segundo no es posible opinar debido a la inexistencia hasta la fecha del anunciado número dos.

**Anthem** (Roy Thomas y D.Acuña) número 1

## DUDE CELULA

Recoge material recopilatorio en un formato distinto del habitual, que difícilmente se podría encontrar en otras partes. No es lo más representativo pero completa la obra de gente como **Germán García** o **Pablo Velarde**. Lamentablemente, se trata de una buena idea que registra las ventas más bajas de la editorial.

**Trop 1, Trop O.C.** (Germán García)
**Rafalito Matador**, 4 números. (Pablo Velarde)
**R-Boy 1 y 2** (Enric Rebollo)
**Pitiflor 1 y 2** (Enric Rebollo)

## CONCLUSIONES

En el tintero quedan ***Ballads*** de **Charles Vess**, el esperadísimo ***Supreme*** del señor **Moore** o la continuación y nuevas series que aún no han visto la luz (***Profundo***, *Carmilla*, Especiales...). Con todos sus fallos y todos sus aciertos, Dude ha conseguido asentarse en el mercado y a pesar del relativo fracaso de *La Huella Futura* es el camino a tomar tras Camaleón o Laberinto para impulsar nuestra producción, conseguir que las nuevas generaciones puedan publicar, evolucionar y abrir el mercado. Aún falta mucho por hacer, pero hasta ahora, un buen trabajo.

# Previews

## DARK HORSE

**LITTLE ANNIE FANNY. VOL 2**

Segunda recopliación de esta magnífica serie satírica de **Harvey Kurtzman** y **Will Elder**.

*240 páginas. Color. 25 dólares.*

**THE HORROR OF COLLIER COUNTY.**

Paperback de **Rich Tommaso** con sabor a terror de los años 50. En blanco y negro, lógico.

*144 páginas por 13 dólares.*

**SPY BOY: BET YOUR LIFE VOL. 3 TP**

Recopila los números 7, 8 y 9 de esta dinámica y divertida serie de **Peter David**.

*80 páginas. 10 dólares.*

## DC

**DEADMAN: DEAD AGAIN**

Miniserie de 5 números que viene a cubrir el hueco editorial de la llamada 5ª semana. Guiones

de **Steve Vance** y dibujos de **Leonard Kirk**, **Jim Aparo** y **M. D. Bright**. Revisita alguna de las muertes más significativas del universo DC y que servirá de punto de partida para la nueva serie regular del personaje.

*32 páginas. 2.5 dólares por número.*

**OUR WORLDS AT WAR**

Este mes tocan especiales de Flash (con dibujos de nuestro **Angel Unzueta**), Harley Quinn, World's Finest y la implicación de las series habituales.

**BATMAN: OFICCER DOWN**

Recopilando la transcendental saga en la que Gordon es tiroteado.

*13 dólares por 168 páginas.*

**SUPERMAN/BATMAN: GENERATIONS II**

**Byrne** realiza la secuela de uno de sus escasos trabajos con buenas críticas. Veremos que pasa.

*6 dólares por 48 páginas. Formato prestigio.*

**GREEN ARROW: QUIVER 1-3**

Ocasión para los despistados que se perdieron los primeros números de **Kevin Smith**.

*32 páginas por 2.5 dólares c/u*

**GREEN LANTERN: NEW JOURNEY, OLD PATH TP**

Recopilacion de los números 129 a 136 de la serie, los primeros que guionizó **Judd Winick**. Han supuesto un soplo de aire fresco para Kyle Rayner.

*13 dólares por 192 páginas.*

**JUST IMAGINE STAN LEE WITH JIM LEE CREATING WONDER WOMAN**

En fin, seguro que hay más texto en el título que en el guión del venerable **Stan**, pero ¿es que alguien lee cuando hay dibujos de **Jim**? Historia de complemento de **Michael Uslan** y **Gene Colan**.

*6 dólares por 48 páginas. Formato prestigio.*

**THE SPIRIT ARCHIVES VOL. 5**

**Eisner**, **Lou Fine**, **Jack Cole**... ¿necesitamos decir más?

*50 dólares por 224 paginas. Edición de lujo.*

**NINJA BOY**

Nueva serie regular de **Allen Warner** y el nuevo hot atist del momento (o eso reza la publicidad): **Ale Garza**. Tiene un tufo a Cliffhanger que tira de espaldas.

*3.5 dólares por 40 páginas.*

**STORMWATCH: FINAL ORBIT**

Contiene los dos números finales de la serie y el inencontrable prestigio en el que luchaban y eran masacrados por los Aliens.

*96 páginas por 10 dólares.*

**WILDSTORM SUMMER SPECIAL**

Obra que celebra el aniversario de los **Gaijin Studios** (**Hamner**, **Stelfreeze**, **Story**, **Hugues**, **Harris** ...) Historias cortas y pin ups.

*Prestigio de 48 páginas por 6 dólares.*

**TOM STRONG BOOK ONE TP**

Sale en tapa blanda el recopilatorio de los 7 primeros números de la serie.

*208 páginas por 15 dólares.*

**ADVENTURES IN THE RIFLE BRIGADE: OPERATION BOLLOCK**

Nueva miniserie de 3 números de **Ennis** y **Ezquerra**, secuela de la exitosa miniserie anterior. Esta vez más macarras y cafres que nunca en busca del testículo perdido de Hitler

*2.5 dólares, 32 páginas.*

**ANGEL AND THE APE**

**Howard Chaykin** con **David Tischman** ponen al día a esta clásica pareja DC. Dibuja **Philip Bond**. Miniserie 4 números.

*3 dólares, 32 páginas.*

**SWAMP THING: A MURDER OF CROWS TP**

Cuarto tomo que recopila la andadura de **Alan Moore** por la serie. Contiene los números del 43 al 48 y el Anual 2 ... y es a todo color.

*20 dólares por 192 páginas.*

**THE MAD BATHROOM COMPANION NUMBER TWO**

Pequeño de tamaño pero grande de contenido, un buen recopilatorio de lo mejor de la revista.

*228 páginas. 10 dólares.*

## IMAGE

**HELLSPAWN 13**

O cómo después de darle Miracleman a **Gaiman**, **McFarlane** decide putear un poco. Vaya un regalo envenenado.

*32 páginas. 2.5 dólares.*

**KIN TP: DESCENT OF MAN**

**Gary Frank** ve recopilada su creacion. Las aventuras del Neanderthal otra vez a tu alcance.

*18 dólares por 176 páginas.*

**RISING STARS TP VOL.2**

Recopilandi los numeros 9 a 15 de la serie de **Straczynski**.

*20 dólares por 192 páginas.*

**BLUNTMAN AND CHRONIC**

Novela gráfica realizada por **Kevin Smith** y **M. A. Oeming** para coincidir con el estreno de la película de ***Jay & Silent Bob***.

*15 dólares por 96 páginas.*

**UNIVERSE 1**

La nueva serie de Top Cow escrita por **Jenkins** y dibujada por **Clayton Crain** pretende poner orden en el universo de Silvestri. Ardua labor.

*2.5 dólares por 32 páginas.*

**POWERS 1/2**

**Brian Michael Bendis** y **M. A. Oeming** nos ofrecen la historia que crearon para Wizard y otra nueva de complemento.

*3 dólares, 32 páginas.*

## MARVEL

**AMAZING SPIDERMAN: THE COLECTED EDITION**

Los tres primeros números de **Straczynski** y **Romita Jr.** son reeditados para los despistados.

*4 dólares por 96 páginas.*

**TANGLED WEB: FLOWERS FOR RHINO**

Historia de dos números que comienza en el 5 de esta serie. Por **Milligan** y **Duncan Fegredo**.

*3 dólares por 32 páginas.*

**CAPTAIN AMERICA/NICK FURY. THE OTHERWORLD WAR**

**Peter Hogan** y **Leonardo Manco** realizan este prestige ambientado en la II Guerra Mundial.

*7 dólares por 64 páginas.*

**AVENGERS: THE ULTRON IMPERATIVE**

**Busiek** y **Thomas** aunan fuerzas para ofrecernos una entrega más de la clásica confrontacion entre Los Vengadores y Ultron. Portada de **Barry** "*he vuelto*" **Smith**.

*6 dólares por 80 páginas.*

**CYCLOPS**

Miniserie de 4 episodios que trata de profundizar en la ¿personalidad? de Scott Summers.

*2.5 dólares por 32 páginas.*

**ROGUE**

Otra que consigue serie limitada, esta vez de la mano de **Fiona Avery** (que viene recomendada por **Straczynsky**) y **Aaron Lopresti**.

*2.5 dólares por 32 páginas.*

**DEADPOOL. AGENT OF WEAPON-X**

Miniserie de 4 números dentro de la propia serie del mercenario bocazas, pero con diseño y numeración propias. **Frank Tieri** y **Georges Jeanty**. Portadas de **Barry** "*de nuevo yo*" **Smith**.

*2.25 dólares por 32 páginas.*

## OTROS

**THE COFFIN TP (Oni Press)**

Recopilacion de la miniserie de **Phil Hester** y **Mike Huddleston**, tratando de capitalizar el éxito de Herter como dibujante de Green Arrow.

*12 dólares por 112 páginas.*

madrid comics

Silva, 17. 28004 MADRID.
tfno. 91 5472766 - fax 91 5591364
¡pronto en la red!

**SHADOW REAVERS. (Black Bull)**
Lo que pasa cuando **Pat Mc Allum** (jefazo de la ***Wizard***) decide contratarse a sí mismo para escribir su propia miniserie.
*3 dólares por 32 páginas*

**20TH CENTURY EIGHTBALL (Fantagraphics)**
Recopilacion de historia cortas en blanco y negro y color realizadas por **Clowes** entre el 88 y el 96, vistas aquí en ***El Vibora*** y en el cómic ***Bola Ocho***.
*19 dólares por 112 páginas.*

**ARTBABE: LA PERDIDA (Fantagraphics)**
**Jessica Abel** nos presenta el primer episodio de los cuatro que componen su nueva historia.
*5 dólares por 56 páginas.*

**GHOST WORLD SCREENPLAY (Fantagraphics)**
Diseñado y editado por **Clowes** y escrito por él y el director, **Terry Zwigoff**.
*17 dólares por 144 páginas.*

**THE GRASSHOPPER AND THE ANT (Dennis Kitchen)**
Versión beatnik del clásico a cargo de un genio como **Harvey Kurtzman**. Color y Tapa dura.
*80 páginas. 25 dólares.*

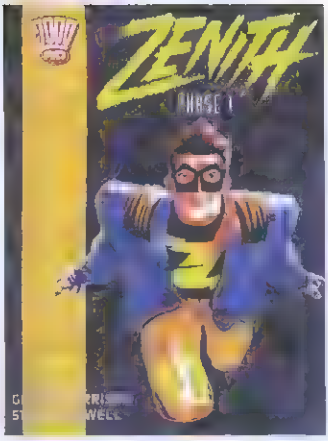
**DRAWN&QUARTERLY VOL. 4**
Por fin llega esta magnifica antología anual de la siempre interesante editorial canadiense.
*25 dólares por 160 páginas.*

**LIBERTY ME ADOWS: BIG BOOK OF LOVE. (Insight Studios)**
Tomo recopilatorio con todas las tiras publicadas durante el 97por **Frank Cho**.
*30 dólares por 112 páginas.*

**OPTIC NERVE 8 (Drawn & Quarterly)**
Por fin sale un nuevo número de la obra de Adrian Tomine, algunos se hacen esperar bastante.
*24 páginas, 3 dólares.*

**KIMOTA: THE MIRACLEMAN COMPANION (TwoMorrows)**
Parte de los beneficios de la venta de este número seran donados a **John Totleben**, que padece Retinosis Pigmentaria (enfermedad degenerativa de la retina que puede acabar con su vision en un plazo indeterminado de tiempo)
*13 dólares por 128 páginas*

**JACK COLE AND PLASTIC MAN**
Libro de **Art Spiegelman** ampliando un ensayo que hace unos años publicó en el ***New Yorker***.
*20 dólares por 144 páginas.*




**ZENITH PHASE 1 GN. (Titan books)**
Comienza así la recopilación de esta ya casi mítica obra de **Grant Morrison** y **Steve Yeowell**.
*15 dólares por 96 páginas en blanco y negro.*

**MUTTS 6: A LITTLE LOOK-SEE**
En la sección de libros encontramos una nueva recopilación de esta deliciosa tira cómica.
*244 páginas por 11 dólares.*

**MUÑOZ: HOMBRE OF INK**
Qué buena pinta tiene este catálogo italiano sobre uno de los más personales dibujantes argentinos de todos los tiempos, creador de Alack Sinner.
*112 páginas por 24 dólares.*

# Marvel versión definitiva

*La línea Ultimate de Marvel ha sido uno de los proyectos más polémicos de los últimos años y, a la vez, de mayor éxito comercial. ¿Merecen la pena? ¿es esto una traición a los lectores de toda la vida? ¿qué hemos hecho para merecer esto? A todo esto y mucho más encontrarás cumplida respuesta en las siguientes líneas.*

**Por Raúl Sastre**

## EL JEFE HA TENIDO UNA IDEA (¡¡SOCORRO !!)

Tras los cambios en la dirección de **Marvel** el nuevo jefazo supremo, **Bill Jemas**, fue quien barruntó la idea de lo que acabaría convirtiéndose en la línea Ultimate.

Aunque en realidad hacía tiempo que habían salido varios proyectos de características similares, por ejemplo el ***Spiderman Chapter One*** o ***Children Of The Atom*** dedicados a glosar los orígenes y primeras andanzas de Spiderman y la Patrulla X respectivamente; eso sí, todo ello perfectamente integrado dentro de la sacrosanta continuidad y con unos resultados en ambos casos que van desde lo lamentable a lo decepcionante.

Ante tal panorama Jemas comenta la idea con **Joe Quesada** quien se encarga de escoger y convencer a los guionistas **Brian Michael Bendis** para Spiderman y **Mark Millar** para X-Men. La diferencia es que esta vez los autores contarán las aventuras sin tener que restringirse a la continuidad, como si hubieran creado los personajes hoy mismo.

## LOS TIEMPOS HAN CAMBIADO (Y NADIE PUEDE EVITARLO)

Evidentemente las versiones modernas son hijas de la época que nos ha tocado vivir, así narrativamente se producen dos efectos:

Uno de concentración, ya que personajes y situaciones que en la versión antigua estaban distanciados en el tiempo o simplemente no tenían ninguna relación se unen, por ejemplo en Spiderman el experimento que da poderes arácnidos a Peter Parker es el mismo que un par de números después da origen al Duende Verde, para rizar aún más el rizo uno de los científicos participantes en el desaguisado es Otto Octavius. En X-Men el primer gran golpe de Magneto contra la humanidad se produce como consecuencia de la actuación de los Centinelas.

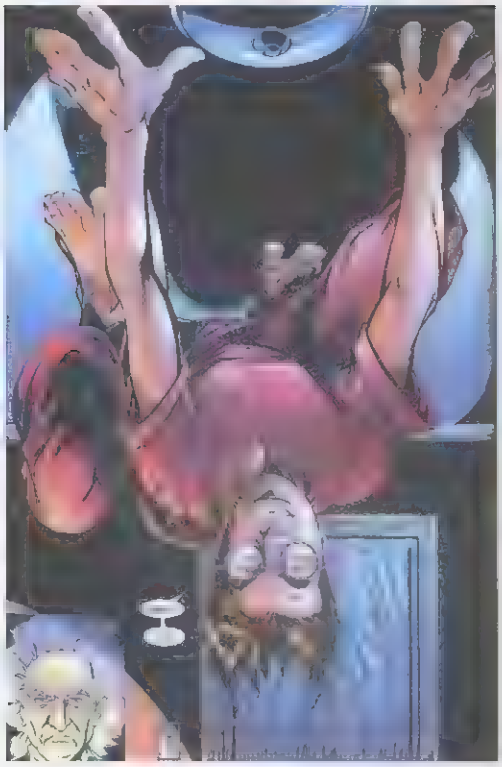
El otro es de expansión, ya que lo que en ***Amazing Fantasy*** (en la primera historia de Spiderman) se contaba en pocas páginas ahora da para cinco tebeos Ultimate.

Además al crear ciclos de aventuras o sagas se facilita recopilar la serie en tomos, que es un mercado en expansión frente al cada vez más en declive mundo del comic-book.

Todo esto viene justificado en parte porque los medios con los que se hacen los cómics se han desarrollado, gracias a dios, en los últimos 40 años. Cuando las historias originales fueron realizadas primaba la ingenuidad, la fantasía desbordante y la acción frente a la construcción de una trama más o menos compleja o a la atención de los personajes.

Hoy en día sí son desarrollados y definidos, los conocemos mejor, así el tío Ben, quien no pasaba de ser un extraño que aparecía unas cuantas viñetas y moría antes de acabar el episodio en la versión original, da paso en la versión Ultimate a un tipo que intenta ayudar y entender a su sobrino, de esta manera consigue emocionar cuando muere, ya que realmente has tenido tiempo de sentir algo por él.

Por otro lado estos tebeos cuentan con una ventaja, saben qué va a pasar, tienen cuatro



décadas de historias a sus espaldas para coger lo que más les guste, unos personajes totalmente definidos a los que practicar ligeras variaciones, evidentemente los adolescentes no visten ni hablan como en los 60, aunque sí se preocupan de las mismas cosas: los exámenes, la chica/o que les gusta y les ignora, los chulos de instituto que les hacen la vida imposible... En este aspecto las colecciones Ultimate triunfan al volver a situar las series en su esencia básica, tebeos hechos para adolescentes con personajes adolescentes (Peter Parker tiene 16 años, Jean Grey 17...) sin que ello sea un obstáculo para que lo pueda disfrutar un lector más joven o más adulto.

Las técnicas de coloreado por ordenador también ayudan a que los tebeos entren más fácilmente por los ojos frente a la toscas técnicas antiguas. Además los dibujantes no se encuentran en un régimen de explotación como antaño, teniendo que producir ingentes cantidades de páginas para sobrevivir, ahora basta con hacer un cómic al mes, con lo que los dibujantes pueden ofrecer un trabajo mucho más depurado.

## DE UNO EN UNO (POR SEGUIR UN ORDEN)

### Ultimate Spiderman

Realizada por Brian Michael Bendis al guión basándose en argumentos de él mismo y Bill Jemas (para que veáis hasta dónde se implicó en el proyecto el jefe de Marvel), con dibujos de **Mark Bagley**. Supone una conseguida actualización del mito de Spiderman.
Peter sigue siendo un chico tímido pero también es un adolescente, con lo que entra en juego la baza del conflicto generacional, de esta manera el Peter Parker obediente y buen chico de la versión tradicional lo sigue siendo, aunque tiene sus malos días y discute con sus tíos.
La relación con Mary Jane es un poco ambigua, son amigos pero hay una cierta tensión sexual entre ellos, aunque aún no saben como manejarla, además Peter parece estar un poco "empanado" y no se entera de lo que siente la chica. Los secundarios resultan creíbles: el "tocagüebos" de Flash Thompson, el chulo de Harry osborn, la calentorra de Liz Allen...

En esencia se respeta las historia original e incluso se mejora, así cuando Peter llega al Bugle para vender fotos de Spiderman acaba trabajando en la página web del periódico ya que en la plantilla del rotativo nadie sabe manejarse con ella (este hecho es de rabiosa actualidad en muchos trabajos), mientras que el Peter Parker tradicional se ha pasado 40 años viviendo de venderle fotos de Spiderman al Bugle (es curioso un fotógrafo que sólo vendía fotos de Spiderman porque era el único que las conseguía y a nadie se le ocurrió nunca sumar dos y dos).
Además, hoy por hoy, lo de la araña radioactiva que pica y da poderes ya no cuela, por lo que esta vez la araña está alterada debido a ciertos experimentos genéticos (origen que dentro de unos años puede quedar también desfasado) .

### Ultimate X Men

Con Mark Millar al guión y **Adam Kubert** al dibujo. Millar se centra sobre todo en el conflicto entre las visiones de Xabier, la convivencia pacífica entre mutantes y humanos, y la de Magneto, la exterminación o dominación de los

humanos, junto con el miedo de los humanos a los mutantes representado por esos ejecutores cibernéticos conocidos como centinelas, en el fondo esta ha sido la esencia de la serie y lo que la hizo tan popular de manos de **Chris Claremont**.
En cuanto a lo que se añade con respecto a la versión original: una mayor dosis de violencia (los centinelas no se andan con tonterías y no veáis lo que le hace Xavier a Magneto, para mí que eso duele), más sexo, con una desenfadada Jean Grey, y ciertos toques de humor, algo de lo que tradicionalmente han carecido las series mutantes.

Sobre todo se han preocupado de dar personalidad a todos los protegonistas, especialmente a los tradicionalménte más sosos: Scott Summers pasa a ser alguien interesante, alguien de quien nos compadecemos cuando la chica a la que ama calladamente se lía con Lobezno que, tentado por Magneto y lleno de dudas debe decidir cuál es el bando correcto, o una Jean Grey que se convierte en una muchachita de 17 años adorable (en el término más lujurioso y obsceno que se le pueda dar a la palabra).
Respecto al dibujo Kubert está cada vez mejor, si bien el primer número abusa de primeros planos y de cierta tendencia al pin up, cada vez se contiene más, siendo espectacular cuando debe y funcional cuando tercia. Nunca los ataques de los centinelas habían resultado tan impresionantes .

### Ultimate Marvel Team Up

Hasta el momento poco hemos podido ver, ya que apenas han salido cuatro números. Bendis se encarga del guión con dibujantes distintos para cada historia. Esta es la versión Ultimate de aquella serie que hace años reunía a Spiderman con otro personaje Marvel. Las historias no pasan de ser pequeñas anécdotas con poca chicha argumental, sin embargo hay que destacar a los dibujantes, a **Matt Wagner** en el primer número, **Phil Hester** en el segundo y tercero y **Mike Allred** en el cuarto.
Todos comparten características similares, a saber: no son dibujantes habituales de superhéroes, su fuerte no es el enfatizar la figura humana sino la composición de página y de los diversos elementos dentro de la viñeta. Sobre todo dan una versión gráfica diferente y fresca de los personajes.

## ¿POR QUÉ EXISTE ULTIMATE? (O LAS CONSECUENCIAS DE HACER BASURA)

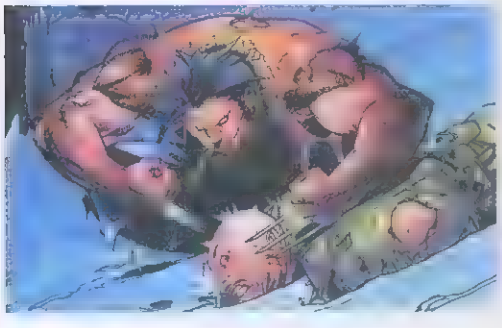
Sólo basta echar un vistazo a los tebeos de Spiderman o X- Men en los últimos 10 años para darse cuenta de un hecho palpable, la mayoría de estos cómics no hay dios que los lea. Guionistas incompetentes como **Howard Mackie** o **Scott Lobdell**, sagas interminables que llevan a los personajes de un lugar a otro sin ton ni son (acordémonos de ese atentado contra la inteligencia que fue la saga del clon en Spiderman) han estado a punto de cargarse al personaje para siempre.
Además los personajes en los años 60 eran adolescentes y habían crecido con el pasar de los años, sin embargo los autores no eran capaces de crear historias interesantes de gente de veintitantos años, no hay más que ver la incapacidad para dotar de una relación creíble a Peter Parker con Mary Jane desde la boda.
Para rematar la faena la proliferación de series como hongos (Spiderman llegó a tener cinco series mensuales y los mutantes, entre series y miniseries, rondan la veintena) provocaron el

agotamiento de los personajes y la imposibilidad de que un nuevo lector pudiera comprar un número y enterarse de lo que estaba pasando. Tampoco se enteraban los que seguían comprándolas por mero coleccionismo, pero esa es otra historia.

## CONSECUENCIAS

1-Ahora Marvel tiene dos universos en paralelo (bueno tiene más: el de Tierrra-X, el de 2099 defenestrado hace años, el MC2 del que sólo sobrevive Spidergirl, la tierra alternativa de apocalipsis, el de heroes reborn...) el normal de toda la vida y el Ultimate, como en su época DC con su Tierra 2, donde estaban las versiones clásicas, y su Tierra 1, con las versiones más actuales de sus personajes.
2-El éxito de Ultimate puede provocar más versiones Ultimate de otros personajes con lo que ¿coexistirán ambos universos o se impondrá uno sobre otro?
3-Un efecto de rebote en las series normales de Spiderman y X-Men contratando nuevos equipos creativos en los que se incluyen gente que sabe escribir guiones y no sólo juntar letras como **Jenkins**, **Straczynski**, **Morrison**, **Milligan**...

## VEREDICTO ( O LA HORA DE MOJARSE)



El principal defecto de todo el proyecto es que no aporta nada nuevo porque son historias que ya estaban contadas. Hay puristas a los que todo el tinglado de Ultimate le parece un sacrilegio, algo así como hacer una nueva versión de ***Casablanca*** o de ***Psicosis*** (aunque esto me

parece que sí se atrevieron a hacerlo), puede que lo sea, aunque la verdad es que leer los episodios originales de Spiderman con el dibujo de **Ditko** y el guión de **Stan Lee** bajo el prisma de principios del siglo XXI me lleva a concluir que esos tebeos han envejecido muy mal, otra cosa sería hacer una versión nueva del ***Spirit*** de **Eisner** (aunque ya lo está haciendo **Alan Moore** con ***Greyshirt***).

El principal acierto es haber convertido a los personajes en adolescentes, devolviéndoles frescura, un toque de inocencia y el carácter de inadaptados, una sensación bastante común en la adolescencia (aunque a algunos se les quede para toda la vida) y que era una parte esencial que se diluyó cuando crecieron.

Dicho lo cual, sólo me resta afirmar que estos cómics están por encima de lo que ha venido publicando Marvel hasta ahora, aunque parece que soplan vientos de cambio en toda la editorial. Son tebeos bien contados, bien dibujados, pero que no dejan de ser una adaptación de algo anterior, como la película de X-Men era una interpretación de los tebeos de X-Men, no creo que nadie deba rasgarse la vestiduras por ello.
Lo que sí deja claro Ultimate es que para salir del atolladero en el que está Marvel, hoy por hoy, es necesario buenos autores e ilusión, que es la fórmula que ha hecho funcionar Ultimate. Puede que este sea el primer paso hacia un futuro menos oscuro para la casa de las ideas.

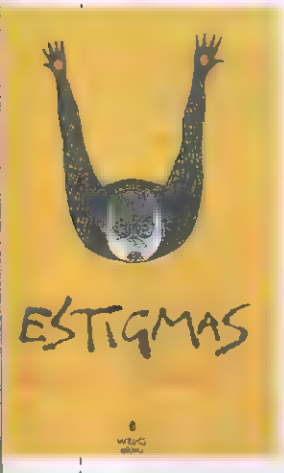
# Reseñas

## LO BUENO ESTIGMATIZADO POR RARO

Comentaba **Vittorio Giardino** que se sentía muy alejado de las modernas corrientes del cómic italiano, personalizadas en **Lorenzo Mattioti**. Puede que aparentemente una larga distancia separe el impecable clasicismo del primero del trazo expresionista del segundo, pero ambos comparten la esencia y el fin último de los verdaderos autores, que no es otro que querer contar algo y hacerlo de manera única.

Este volumen de casi 200 páginas en blanco y negro abre la Colección Bueno y Raro de **Inrevés Ediciones** que, como sus editores explicaron en la presentación de la obra, pretende ofrecer cómics de calidad (buenos) que se salgan de lo común (raros).

Hojeando el cómic, a uno le asalta el temor de hallarse ante uno de esas obras para conoisseurs, de las que necesitan de una titulación en bellas artes para afirmar que el autor sabe dibujar y cuyo guión es a menudo intocable por inexistente. Onanismo artístico en definitiva. Por suerte no es éste el caso. Estamos ante un dibujo oscuro, exigente con el lector, que puede no gustar a todos, pero cuya calidad es incuestionable. Detrás de cada raya, en cada mancha, hay una intencionalidad narrativa clara y, tras la lectura del álbum, queda claro que no se podría haber dibujado de otro modo.




***Estigmas*** trata de un alcohólico al que un buen día le aparecen en las manos unas llagas que no curan (de ahí el título) y de cómo estas afectan al devenir de su existencia. Y es que ante todo, esta obra es una metáfora existencialista.

Con una habilidad poco común en el mundo del cómic Mattiotti y su coargumentista y dialoguista, **Piersanti**, tejen una historia con dos niveles claros de lectura que, no sólo no se estorban el uno al otro, sino que se complementan. Así, las llagas en las manos del protagonista significarían la aparición de una angustia existencial en alguien que hasta entonces tenía una vida engañosamente insensible (la del alcoholismo). Lorena vendría a ser el amor físico (un alivio en el camino pero no la solución a la angustia) y, sorprendentemente, la Fe resultaría ser la respuesta definitiva. Paradójicamente, toda la identificación con el sufrimiento del protagonista se transforma en distancia cuando uno se acerca a su *"iluminación"*, perdiendo buena parte de su fuerza, defecto que no sé si está tanto en el cómic como en su agnóstico lector.

Estamos ante una buena obra, de gran calidad, que se toma su tiempo para ser contada y que transmite sensaciones e ideas profundas sin renunciar a la accesibilidad en ningún momento. Por desgracia estamos también ante una obra rara, por poco habitual en un medio demasiado pendiente de satisfacer fantasías adolescentes como para labrarse su propio destino como arte. Y así nos va.

*Koldo Azpitarte*

**Inrevés Ediciones**
Argumento: Lorenzo Mattotti y Claudio Piersanti.
Diálogos: Claudio Piersanti. Dibujos: Lorenzo Mattotti
Rustica. 188 páginas. Blanco y Negro. 2.900 Pesetas

## NI HISTORIETA , NI AMOR

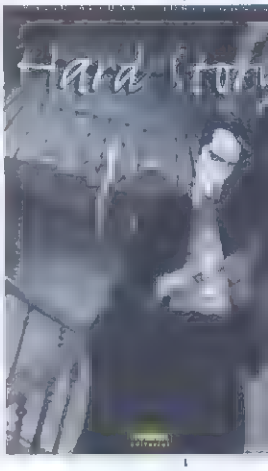
Que todo guionista puede ser escritor (bueno o malo, eso es otra historia), no equivale a que todo escritor pueda ser guionista.

***Hard Story***, el álbum que nos ocupa, se acerca más a un relato breve o cuento que a una historieta propiamente dicha. Y eso es lo raro, viniendo la historia firmada por alguien como **Horacio Altuna.**

Altuna, estupendo dibujante, en compañía del no menos estupendo guionista **Carlos Trillo** ya había realizado a mediados de los ochenta obras tan interesantes como ***Charlie Moon***, ***El último recreo*** o ***Merdichesky***, y otras no tan logradas, pero siempre legibles al menos. Posteriormente inició una carrera como autor completo con otra serie de álbumes (***Ficcionario***, ***Chances***, ***HOT L.A.***..), también estimables. Altuna es todo un profesional en esto de hacer tebeos, con una trayectoria más que recomendable.

Claro está que tal vez sea más conocido por sus historietas para ***PlayBoy***, de repetitivo esquema y sin más pretensiones que las lógicas.

En esta ocasión Altuna se encarga sólo del texto, sirviéndose de los lápices de **Jorge González** como ayuda.



Una ayuda no muy necesaria, ya que son los abundantes textos de apoyo los que hacen avanzar la narración. Los dibujos, aunque bonitos, son un simple soporte, casi reiterativo en ocasiones, de lo que estás leyendo. Parece como si Altuna no se fiará de otro dibujante que no fuera él mismo a la hora de poner en imágenes sus historias.

Y aunque la idea de partida está bien, y los textos tienen un marcado sabor literario, en mi modesta opinión, los autores no han sabido aprovechar al completo las posibilidades del medio.

El estilo de Jorge González es una extraña mezcla entre **Carlos Nine** y **Prado**, sin dejar de ser totalmente personal. Un dibujo estilizado que "dulcifica" en cierta manera la sucesión de "víctimas" propiciadas por "el amor" del protagonista.

Y por último, por mucho que Altuna remarque que *Hard Story* es una historia de amor, se equivoca. Jimmy no mata por amor. Mata por celos. Hard Story es la historia de un asesino enfermo de celos. Y el verdadero amor no tiene nada que ver con los celos. Quizás a Altuna le parezca algo muy poético la historia de Jimmy y Natalia, pero yo no estoy por la labor de sublimar las historias de enfermos patéticos que se dedican a degollar al prójimo.

Hard Story es un buen ejemplo de la calidad de Altuna como escritor, no como guionista. Y este hecho extraña aún más viniendo de un autor tan bueno como él a la hora de desempeñar ambas tareas (guión y dibujo) en sus propias obras.

*David*

**Hard Story**
**Norma editorial**
**Guión: Horacio Altuna. Dibujo: Jorge Gonzalez**
**Cartoné. 48 páginas. Blanco y Negro. 1.600 Pesetas**

## LA APARIENCIA NO ES SINCERA

finales del 94, cuando todavía existían revistas donde serializar las historietas, aparecía en **Top Cómics** el primer capítulo de ***V Girl***. Poco hacía presagiar entonces el álbum que **de Ponent** publica ahora cinco años después. La razón, muy simple: la propuesta de **Hernández Cava** y **Brocal** moría junto con la revista en ese mismo número.

Nueva Orleans, una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial. Las "V Girls" son jóvenes que ejercen la prostitución, principalmente en los alrededores de los cuarteles. Una de ellas desaparece un día sin dejar rastro. Al igual que en ***Twin Peaks***, una chica del pueblo, una niña todavía, no ha vuelto a ser vista. Al igual que en la famosa serie de **Lynch** nada ni nadie es lo que parece.

La historia se estructura en diferentes capítulos, impuestos en su momento por el formato revista. Funcionan bien por separado y mejor recopilados en formato álbum. Su importancia es tal que se convierten en el marco que encuadra a los diferentes personajes, de tal manera que cada capítulo es un punto de vista, una narración en primera persona que hace avanzar la trama. Siete para siete personajes. Uno para cada protagonista más un octavo que lo aclara todo. El guión se desarrolla implacable con cada uno de ellos. Los protagonistas cruzan miradas, comentarios que unen los diferentes capítulos, convirtiéndose los encuadres y puntos de vista en una de las mejores armas que presentan los autores. En cada nueva entrega se siembran pistas que el lector va recogiendo. Sin embargo las intenciones del guionista son tan retorcidas que hipótesis y sospechas se van derrumbando para hacernos escoger en cada giro de guión o en cada nuevo capítulo un asesino diferente. El resultado es que nos convertimos en meros espectadores, sentados en la butaca, impotentes, viéndolas venir.

En aquella primera entrega que apareciera hace cinco años los trucos y engaños del guión perdían gas. Brocal hacía un trabajo correcto pero la historia necesitaba un enfoque más realista que rompiera con el estilo de sus anteriores obras. Del mismo modo, el color aportaba el calor y los brillos propios del sudor que ubican espacial y temporalmente la historia, pero nada más. En cambio hoy nos encontramos con un elegante blanco y negro con el que ha modificado la primera de las entregas y continuado las siguientes. Sus líneas curvas acompañan a otras más afiladas y arrogantes, el trazo se rompe cuando así lo requiere el momento. Hace menos calor pero hechos y personajes no resultan tan empalagosos y sí más creíbles.

En *V Girl* Brocal sorprende con un dibujo tan negro como la propia historia. Y sorprende porque además de funcional, al servicio de una rígida y caprichosa puesta en página, aún así logra hacerlo suyo, conservando la personalidad, tanto la del guión como la suya propia a los lápices. Por su parte, Cava siempre ha sido un peso pesado de la historieta. Con ésta en concreto conserva su saber hacer y demuestra que existen buenos trabajos, aunque sean de encargo. Personalidad y calidad. Nada más y nada menos.

*Gorka Omaetxebarria*

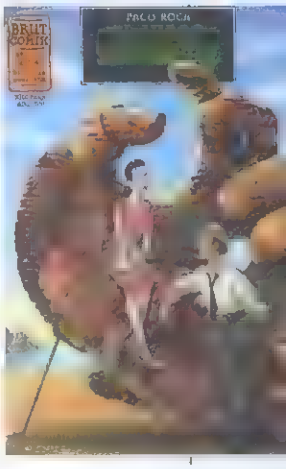
**"V" Girl**
Edicions de Ponent
Guión: Felipe Hernández Cava Dibujo: Pep Brocal
Rústica. 72 páginas. Blanco y negro. 1600 Pesetas.

## LA SANGRE ES MÁS DULCE QUE LA MIEL

dentrarse en el universo de **Salvador Dalí** supone una ardua tarea. Los cielos de Cadaqués, dorados y melancólicos a la vez, las formaciones rocosas que originan figuras dobles, la referencia constante y convulsiva, el enigma sin fin... **Paco Roca** ha realizado un exhaustivo trabajo de documentación basada sobre todo en la autobiografía ***Vida secreta***, junto con fotografías y reproducciones de sus cuadros.

Aquel que esté ya familiarizado con el universo daliniano va a encontrar referencias y detalles repartidos en cada rincón de la viñeta:

Los elefantes con patas de araña de los cuadros místico-atómicos de la década de los 40. Los fotosfenos. El oso disecado y adornado que daba muestra del dudoso gusto decorativo de la pareja Gala-Salvador Dalí. El cuerno del rinoceronte sobre el que tanto divagara en manifiestos, charlas y cuadros. La presencia de **Lidia** de Cadaqués convertida en sirvienta. Las muletas. El murciélago como carnuzo símbolo de la muerte. El teléfono-langosta. La adoración a **Velázquez** y **Picasso**. El Angelus de **Millet** reproducido en los vasos y la cabecera de la cama de Jonás Arquero. La portada del ***Times*** que protagonizó en el 36. Las cenas en la playa con velas y piano. La ceremonia de seducción que relata en ***Vida secreta***. El Smoking afrodisiaco. El hermano muerto a temprana edad. La escena inicial de ***Un perro andaluz***, etc, etc, etc.




Lo más chocante tal vez sea el estilo de dibujo de Paco Roca. Un trazo próximo al de **Seth** que se adapta al tono biográfico que le imprime al relato. Falso tono biográfico puesto que toma como base las anécdotas provocativas y llevadas al paroxismo que convierten la autobiografía daliniana en una fábula fantasiosa ideada para impresionar, pero nada fiable.

Lo que en la mayoría de los críticos es un error: seguir al pie de la letra los datos que facilitaba el personaje Dalí sobre su persona; en este caso enriquecen el relato convirtiendo en probable lo imposible.

En realidad Dalí debía ser un tipo tímido y aburrido. Pero escondido tras esa máscara de enormes bigotes hay un bufón amoral e ingenioso que lo envuelve todo en misterio. Sin ese misterio toda su obra se desmorona como un castillo de arena. En este misterio se apoya la obra de Paco Roca.

Gracias a este cómic descubrimos a un autor muy dotado, capaz de llevar a su estilo la abundante documentación que maneja, consiguiendo un conjunto homogéneo. Un historietista muy interesante que juega a mezclar citas con fragmentos inventados; personajes reales con hechos imposibles. Y sale bien parado del juego. Del juego lúgubre...

*Félix Pascual*

El juego lúgubre.
La cúpula. Colección Brut comix.
Guión y dibujos: Paco Roca.
Grapa. 68 páginas. Blanco y negro. 475 Pesetas.

## CONTAR SIN DECIR NADA

Una portada, "Española" como ninguna, sirve de introducción al tebeo: Tres objetores, de los últimos que tienen que realizar ya la prestación, intentan pasar lo mejor posible los nueve meses de rigor en una consulta de medicina alternativa.

El esperadísimo segundo trabajo de **Sergio Córdoba** tras el sorprendente ***Freaks in Love*** tiene la misma forma pero no el mismo contenido que la historia con la que se bautizara en el medio.

Formalmente **Mazzucchelli** sigue siendo su referencia más obvia. Gráficamente ***Hombre grande*** a dado paso a ***La Ciudad de Cristal***, las líneas ya no titubean y su trazo antes irregular es ahora contundentemente preciso o intencionadamente suelto, dependiendo de la intención. La narrativa sigue siendo directa y se basa, como antes, en el juego con los tiempos y las viñetas mudas, transiciones de viñeta del tipo 1 Momento a Momento, como diría **McCloud**. También permanecen las referencias explícitas a otros medios (esas camisetas de grupos musicales), pero no tan obvias y esta vez más contenidas, menos evidentes.

Por dentro la historia avanza lentamente. Nada que ver con los romances adolescentes que le pusieron en boca de todos. El contenido es otro. No es casual que la historia tenga un ritmo lento, que los silencios abunden y que la sensación de "*aquí no pasa nadd*" sea predominante. La intención del autor es contar una historia de atmósferas e impresiones. Situaciones en las que realmente no pasa nada. Situaciones en las que coinciden muchos de los objetores que han vivido experiencias similares y cuestionan la valía de ciertas prestaciones. En cualquier caso, es discutible, y habrá a quien le parezca que efectivamente no cuenta nada. Lo que no se puede negar es su buen hacer como narrador, lo elegante de sus soluciones y lo prometedor de su carrera.

Los últimos aparece en el cuarto, que debería ser sexto, de la frustrada colección ***La Huella Futura*** de **Dude**. Córdoba es parte de esa nueva ola (**Juaco Vizuete**, **Calo**...), que se está abriendo camino contando historias muy cercanas (eso sí, cada uno a su manera). Juventud puesta al servicio de historias creíbles, anécdotas biográficas en parte propias en parte inventadas, que están creando género. Precisamente géneros y etiquetas llenan las revistas de cine, las ondas de radio y los anuncios de televisión en un afán de clasificarlo todo. A estos chicos les ha tocado arrastrar el cartel de "independientes" y a sus obras el de "*Slice of Life*". Se ha creado una moda en torno a este tipo de historias cotidianas y sin embargo si la palabra americano no acompaña a la de independiente existe cierta predisposición a rechazar la obra. Si además el tebeo es español apaga y vámonos. Estoy sólo divagando y puede que la razón del fracaso económico de ésta y otras de nuestras series no sea esa. Al menos, seguro que no la única. Quizá es simplemente que los interesados en el cómic nacional de calidad no sean suficientes. De cualquier modo, sea cual sea la causa, es una verdadera lástima.

*Gorka Omaetxebarria*

**La huella futura nº 4: Los Últimos**
**Dude Comics.**
**Guión y dibujos: Sergio Córdoba**
**Grapa, 24 páginas, Blanco y negro. 250 Pesetas.**

## SUPERLÓPEZ : LA JAULA DE ORO

ue **Jan** es uno de los mejores autores de cómic de España es algo que nadie discute. Sin embargo, y a pesar de haber hecho algunas de las mejores historietas de los últimos 20 años, lleva tiempo sin dar lo mejor de sí mismo. Es por ello que el aficionado se enfrenta a cada nuevo álbum de **Superlópez** con una extraña mezcla de alegría y temor. Alegría por ver de nuevo sus magníficos dibujos y temor de encontrarse con la misma moralina cutre de rutinaria resolución.

A simple vista, la principal novedad que nos ofrece este álbum es el cambio del color tradicional por el infográfico. Jan aplica el color digital con moderación y los resultados son en general excelentes, salvo en los rostros, cuyos brillos blancos son innecesarios y a menudo inadecuados.

Comentaban en la editorial lo contentos que estaban de que Jan hubiera terminado tan pronto este último álbum y, por las páginas de avance que habíamos podido ver, todo indicaba que algo había cambiado, que quizá este álbum nos devolviera al mejor Jan.

El caso es que estamos ante una buena historia, con una crítica social algo más ácida que en anteriores entregas. Jan ataca con certera y lúcida ironía a plataformas digitales y programas como "Gran Hermano", a los que responsabiliza de la idiocia colectiva en la que está sumida nuestra sociedad hoy en día. No es una historia de grandes carcajadas, sino de sonrisas cómplices. Aún no se ha recuperado la genialidad, pero al menos ha vuelto la sutileza.

Gráficamente tenemos un acabado notablemente superior a la ***Trilogía de Lady Araña***, pero persiste una media de cuatro viñetas por página, lo cual es una pena porque el tema daba de sí como para haber hecho una obra del calado de ***Los Cabecicubos*** (la transformación física de los telespectadores no es explotada y la conclusión deja más cosas en el aire que propiamente resueltas). Puede que sea porque el precio/página de **Ediciones B** no da para más pero, en todo caso, tanto los textos como los dibujos hubieran quedado mucho mejor reproducidos a tamaño cómic-book en vez de en el actual.

Quizá la clave haya que buscarla en un pequeño detalle: a Jan no le interesa demasiado Superlópez. Su personaje más famoso se ha transformado en su medio de vida y se enfrenta a él con loable profesionalidad pero consciente de que se trata de una jaula que le impide desarrollarse como autor. Jaula de oro, pero jaula al fin y al cabo. En su misma página web, hay una voluntad explícita por dejar de lado a Superlópez y hablar sobre el resto de su obra (se despacha con una recomendación a visitar otras páginas dedicadas en exclusiva al personaje). Y es que, si nuestro mercado fuese mínimamente digno, Jan estaría dibujando lo que le diese la gana, vendería más que Ibáñez y sería millonario.

Parece ser que las colaboraciones con ***¡Dibus!*** y otros medios le han dotado de un renovado impulso creativo cuyos primeros frutos comenzamos a degustar en este álbum. Esperemos que así sea, ya que no estamos tan sobrados de genios como para jubilarlos en plenitud de facultades.

*Koldo Azpitarte*

Superlopez: El Dios del Bit
Ediciones B
Guión, dibujo y color: Jan
Rustica. 64 páginas. Color. 425 Pesetas

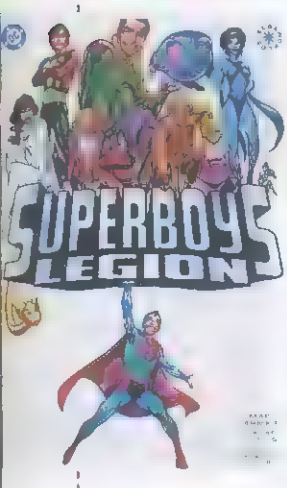
## LO QUE LA LEGIÓN NECESITA

La política de **DC Comics** con los llamados Elseworlds (Otros Mundos) está acabando con el indiscutible atractivo que estos poseen. Al ritmo que llevamos sólo nos falta por ver un Batman siendo pitufado por Gargamel o una JLA corriendo un encierro de los Sanfermines.

Menos mal que proyectos como éste sirven para reconciliarnos con el concepto de los Otros Mundos. Sólo hace falta un equipo creativo competente que no quiera buscarle tres pies al gato y se centre en narrar una buena historia, con la libertad que permite el no estar restringido por años de continuidad y disponer por lo tanto de mucha más manga ancha.

En este ***Superboy's Legión***, lo primero es aclarar que a diferencia de anteriores trabajos de esta pareja de ingleses, el guión lo firma **Mark Farmer**, en lugar del habitual **Alan Davis**. Visto el resultado, cuesta creer que la aportación de Davis se limite exclusivamente al dibujo, o quizás era Farmer el que no se limitaba al entintado en anteriores ocasiones. No sé, no sé...

La historia no se aparta en exceso del origen de la Legión de Superhéroes anterior al relanzamiento post-Crisis, siendo esta vez el propio Superboy el que, motivado por su sed de aventuras, reúne a su alrededor todo un elenco de congéneres con los que funda la Legión y afronta el desafío de turno. La serie no va mucho más allá, siendo en resumen un viaje iniciático por el que el joven Superboy madura y, de paso, los lectores disfrutamos de un Alan Davis en estado de gracia.




Tras su discutible paso al frente de la franquicia mutante, donde la calidad de sus dibujos no llegó a la media acostumbrada, Davis vuelve por sus fueros, con un dibujo limpio y preciosista, más propio de su perfeccionista autor, seguramente el número uno en esto de los supertipos. Habituado a dibujar a los legionarios (fue portadista de las series durante un buen montón de años) se luce con ellos pero, cosa rara, respeta en la mayor parte de los casos su apariencia tradicional, seguramente como homenaje a un grupo que a pesar de contar con un nutrido grupo de fans, no logra resistirse al paso del tiempo.

Por esa misma razón, esta serie se disfruta en proporción directa al conocimiento que se tenga de la historia y el trasfondo de la Legión. Los cameos son innumerables y prácticamente cada página esconde un guiño destinado al lector avezado.

A pesar de ello no es imprescindible ser una enciclopedia sobre el tema para pasar un muy buen rato con este *Superboy's Legión*. Ojalá Farmer y Davis, o Davis y Farmer, tanto monta, monta tanto, se planteasen encargarse de la serie regular. Por pedir que no quede.

*Gorka Domínguez*

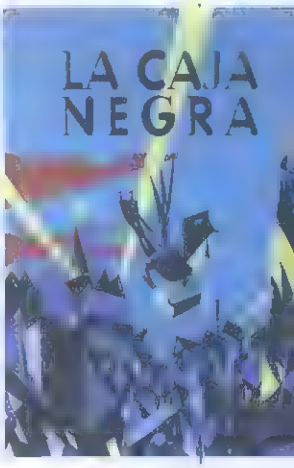
Superboy's Legion
DC Comics
[redacted]
Dos números en formato prestigio. 48 páginas. Color. 5,95 $ (cada uno)

## JAVIER OLIVARES O LA AMBICIÓN Y EL

***a Caja Negra*** es una recopilación de diversos trabajos historietísticos de **Javier Olivares**, ilustrador de profesión y artista de cómics vocacional y ocasional, editados anteriormente en diversas publicaciones como ***Nosotros Somos los Muertos***, ***El País de las Tentaciones***, ***U***... en el lustro que va de 1996 al año 2001. Como tal recopilación de trabajos dispersos presenta las características típicas de esta clase de compilaciones, como son los cambios de estilo de una historieta a otra, la irregularidad en cuanto a la calidad de las mismas y la falta de un nexo temático común.

Fundamentalmente este álbum es el trabajo de alguien que arriesga, que experimenta, que intenta buscar una voz propia y original. Evidentemente el riesgo implica que a veces uno sale airoso del entuerto y otras no. Así nos encontramos historietas como ***Me ocurrió a mi te ocurrirá a ti*** capaz de transmitir desasosiego existencial , o ***Uccello el Pintor***, que remite a **Borges** y sus ensayos sobre obras que nunca existieron, realmente culminadas con éxito frente a historietas como ***Dr. Jekyll y Mr. Hyde*** o las historias de ***Ono y Hop*** que, en general, se quedan en el mero ejercicio de estilo, bastante huecas en cuanto a contenido.

El principal problema de la obra viene de su mayor virtud. La constante experimentación y ese tono artístico que se pretende consiguen alejar emocionalmente al lector de la obra. Son historias que vienen del cerebro, no del corazón, por lo que demandan del lector una interiorización y una reflexión; el problema es si el lector está dispuesto a hacerlo.




Un aspecto que nos ha llamado poderosamente la atención del álbum son las tiras del ***Sr. Semifeliz***, chistes surrealistas en tres viñetas algunos realmente logrados, aunque otros no pasen de ser chistes malos, pero que demuestran el coraje artístico del autor, ya que pocos son los capaces de contar algo medianamente decente en tres únicas viñetas.

Además señalar la colaboración de **Jesús Gras** en el guión en la ya mencionada *Me ocurrió a mí, te ocurrirá a ti* y en ***Bandera Negra***, probablemente las dos piezas más conseguidas a la hora de transmitir una sensación, una historia.

En definitiva un cómic destinado a una minoría (aquellos interesados en leer cómics valientes con pretensiones artísticas y de resultados dispares) dentro de una minoría (los que leen cómics) dentro de una minoría (los que leen).

Por cierto nunca antes había encontrado un texto en la contraportada que definiese tan bien el interior de un álbum, aquí sólo extraigo una frase que creo resume bastante bien la esencia de la obra y en la que se explica el por qué del título: "*un racimo de instantes derramados y recogidos al vuelo, residuos delatores de una caja negra; lo que queda de una mudanza interior*"; así que si has entendido esta frase y conectas con el espíritu de la misma este es tu tebeo sino... mejor olvídalo.

*Raúl Sastre*

La Caja Negra
Editorial Glénat
Autor : Javier Olivares
Cartoné. 48 páginas. Blanco y negro. 1.995 Pesetas.

## SHOCK ROCKETS

**Kurt Busiek** es un guionista con un evidente tirón comercial y con una probada capacidad para desarrollar historias interesantes a partir de conceptos y personajes muy básicos. Estas habilidades las ha mostrado en infinidad de obras que por un motivo o por otro han causado cierto revuelo entre los aficionados, consiguiendo que la mayor parte de títulos con su nombre en la cabecera tuviesen ventas jugosas y haciendo de él un autor "*hot*" para el fandom y una apuesta interesante para las editoriales, especialmente para Marvel, con la que más asiduamente ha trabajado estos últimos años.

Desde ***The Wizard´s Tale***, miniserie que realizó también para **Image** dentro del sello ***Homage Comics***, Busiek no había llevado a cabo ningún proyecto con personajes propios, y quizá por eso esta obra se ve acompañada de cierto interés personal, y de un trato especial reservado a las creaciones que uno realiza simplemente porque le apetecen. Esto no significa que no estén presentes las constantes de la narrativa de Busiek: La utilización de la primera persona como factor común en los seis capítulos (aunque cada uno de ellos está narrado por un personaje, el primero y el último por el protagonista, y el resto por otros personajes más o menos significativos en la historia central); los giros argumentales sorprendentes; la ambigüedad inicial en las intenciones de los personajes y la posterior traición de uno de ellos; etc.

**Shock Rockets** se nos presenta como una obra compacta, planteada y desarrollada con corrección y completamente exenta de la sensación de estiramiento - encogimiento tan habitual en estas historias que o bien se alargan en un montón de números que no cuentan nada, o por el contrario se terminan repentinamente dejándonos con gesto extrañado y preguntándonos si eso es todo, o qué demonios a pasado al final.

No he mencionado aún el que considero punto fuerte de la obra. Por supuesto me refiero al lujoso apartado gráfico cuyos responsables son **Stuart Immonen y Wade Von Grawbadger**. Immonen siempre ha sido santo de mi devoción pero nunca le había visto en tan buena forma. Una narrativa impecable, clara y dinámica; unos personajes expresivos y humanos; un dibujo cuidado y sobrio en ciertos momentos, espectacular y épico en otros, pero acertado en todos ellos. Su estilo tradicional y profundo se ve enriquecido por la labor de Von Grawbadger, que da envergadura y aplomo al de por sí brillante trabajo de Immonen. Con sus diseños y sus dibujos consigue que lo que dibujado por otro hubiese sido un tebeillo más de Kurt Busiek, se convierta en un tebeo con clase, un tebeo de autor(es).

Todo esto no es necesariamente una garantía de situarnos frente a una obra genial, pero tampoco eso es lo habitual en los autores. Estamos ante una historia interesante; una historia que ya hemos leído mil veces, que hemos visto en cine y en televisión, en literatura y en cómic; una historia en definitiva realizada con una solvencia y categoría fuera de lo común dentro del mainstream americano y esto es precisamente lo que le proporciona el salvoconducto para nuestras exigentes estanterías (o lo que sea, vaya).

*Yavhé Mediavilla*

**Shock Rockets**
Dolmen ediciones
Guión: Kurt Busiek. Dibujos: Stuart Immonen y Wade Von Grawbadger.
Rustica. 56 páginas. Color. 725 Pesetas.

# Checklist

N Novedad

## ASTIBERRI

**TRAMA 4**
*Revista de información.*
*48 Págs. Color. Gratuita.*

## DE PONENT

**EL PIE FRITO (Col. Mercat)**
*Miquel Calatyud*
*Premio mejor obra XVI Saló Internacional del cómicde Barcelona*
*Cartoné. 60 Páginass. Bitono.*
*2200 Pts.*

**Luis Candelas**
*El cubri*
*Primera recopilación de la obra.*
*Rústica. 48 Págs. B/N. 1600 Pts.*

## DOLMEN EDICIONES

**DOLMEN #63**
*56 páginas, B/N, 325 Pts.*

**SHOCKROCKETS #1** N
*Kurt Busiek, Stuart Immonen.*
*56 Págs.Clor, 725 Pts.*

## GLENAT

**RUROUNI KENSHIN-17**
*Nobuhiro Watsuki*
*B/N. 1.200 Pts.*

**CARD CAPTOR SAKURA nº2**
*Clamp. B/N. 1.200 Pts.*

**BLAME nº2**
*Tsutomu Nihei.*
*B/N. 1.400 Pts.*

**MUÑECA DE MARFIL 8:**
*Franz*
*Cartoné. Color. 48 Págs.*
*1600 Ptas.*

### REEDICIONES

**IKKYU 3**
*Hisashi Sakaguchi*
*Rústica. B/N 1995 Ptas.*

**IKKYU 4**
*Hisashi Sakaguchi*
*Rústica. B/N 1995 Ptas.*

**PARACUELLOS 1**
*Carlos Giménez*
*Cartoné. 48 Págs. B/N 1600 Ptas.*

## LA CÚPULA

**BALAS PERDIDAS Nº 13**
*David Lapham*
*36 Págs. B/N 36. 275 Pts.*

**EL VÍBORA Nº 256.**
*Autores y contenidos habituales.*
*68 Págs. 430 Pts.*

**KISS COMIX Nº 116.**
*Autores y contenidos habituales.*
*68 Págs. 430 Pts.*

## LA FACTORIA

**TOO MUCH COFFEE MAN**
*Shannon Wheeler.*
*128 Págs. B/N. 1495 Pts.*
*Tomo que recopila los números 1 al 4 de la serie.*

**TOO MUCH COFFEE MAN #9**
*Shannon Wheeler.*
*32 Págs. B/N. 325 Pts.*

**UNA TIERRA LEJANA 1** N
*Colleen Doran.*
*48 Págs. B/N. 695 Pts.*

GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona
*vicio y subcultura*
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con mas personalidad que existe en España.
Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, a go de cómics y... libros.
*Visítanos en* www.gigamesh.com

**NEMO 19.**
*325 Pts.*
*Revista de información.*

**TALES OF THE BLACK... LOVE**
*Fernando Dagnino*
*32 Págs. B/N. 325 Pts.*

## NORMA

### EUROPA

**LAS LÁGRIMAS DEL TIGRE**
*Didier Comès. Rústica.*
*64 Págs. B/N. 1500 Pts.*

**ESTELA 2: COLECCIÓN PRIVADA**
*Morvan, Bucher.*
*Rústica.*
*48 Págs. Color. 1250 Pts.*

### USA

**BATMAN:**
**EL LARGO HALLOWEEN 3 DE 7**
*Sale, Loeb*
*Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.*

**SUPERMAN**
**LAS CUATRO ESTACIONES 3 DE 4**
*Sale, Loeb*
*Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.*

**BATMAN 3**
*Dixon, Aparo*
*Prestigio. 72 Págs. Color. 975 Pts.*

**SUPERMAN 2**
*VVAA*
*Prestigio 48 págs. Color. 750 Pts.*

### VÉRTIGO

**PREDICADOR:**
**ALAMO 5 DE 5**
*Dillon y Ennis*
*Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.*

**100 BALAS: SEGUNDA OPORTUNIDAD 2 DE 3**
*Risso y Azzarello*
*Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.*

**LUCIFER: SEIS CARTAS SOBRE LA MESA 2 DE 2**
*Carey, Weston, Pieece, Ormston*
*Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.*

### REVISTAS

**PÍXEL, Nº 8**
*Revista con CD.*
*80 Págs. Color. 995 Pts.*

**¡DIBUCOMICS!, Nº 5**
*Revista.*
*64 Págs. Color. 495 Pts.*

**¡DIBUS!, Nº 15**
*Revista.*
*80 Págs. Color. 495 Pts.*

### REEDICONES

**300**
*Frank Miller*
*Cartoné. 96 Págs. Color. 2500 Pts.*

## PLANETA DE AGOSTINI

### LÍNEA X-MEN

**LOBEZNO 63**
*Skroce. 24 Págs. Color. 250 Pts.*

**PATRULLA-X 63**
*Claremont / Raney*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**X-MEN VOL. 2 63**
*Claremont / Yu*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**PATRULLA-X:**
**LOS AÑOS PERDIDOS 8**
*John Byrne*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**GENERACIÓN MUTANTE 14**
*Varios Autores.*
*72 Págs. Color. 595 Pts.*

**UNIVERSO-X 14**
*Varios Autores*
*72 Págs. Color. 595 Pts.*

**COLECCIONABLE X-MEN 35 A 38**
*Varios Autores*
*80 Págs. Color. 495 Pts.*

### LÍNEA SPIDERMAN

**SPIDERMAN 21**
*Varios Autores*
*69 Págs. Color. 595 Pts.*

**SPIDERWOMAN 15**
*Byrne / Nolan*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**SPIDERGIRL 12**
*DeFalco / Olliffe*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

### LÍNEA HÉROES MARVEL

**VENGADORES (VOL III) 32**
*Busiek / Pérez*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**LOS 4 FANTÁSTICOS 33**
*Claremont / Larroca*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**THOR (VOL IV) 27**
*Jurgens / Larsen*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**CAPITAN MARVEL 8**
*David / Cross*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**LOS VENGADORES / THUNDERBOLTS Nº 2 de 4**
*Fabián Nicieza / Mark Bagley*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

### LÍNEA MARVEL KNIGHTS

**MARVEL KNIGHTS:**
**PUNISHER Nº 2**
*Garth Ennis / Steve Dillon*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**MARVEL KNIGHTS:**
**DAREDEVIL Nº 14**
*Mack / Quesada*
*24 Págs. Color. 295 Pts.*

**MARVEL KNIGHTS Nº 2**
*Chuck Dixon / Ed Barreto*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*
*Serie Regular*

## LÍNEA EXCELSIOR

**BIBLIOTECA MARVEL: THOR Nº 2**
*Stan Lee / Jack Kirby*
*160 páginas. B/N. 750 Pts.*
*Serie Regular*

**BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL Nº 2**
*Stan Lee / Bill Everett / John Romita*
*160 páginas. B/N. 750 Pts.*
*Serie Regular*

**BIBLIOTECA MARVEL: 4 FANTASTICOS 30**
*Varios Autores*
*160 Págs. B/N. 750 Pts.*

**BIBLIOTECA MARVEL: LOS VENGADORES 30**
*Varios Autores*
*160 Págs. B/N. 750 Pts.*

**SPIDERMAN DE JOHN ROMITA 30**
*Lee / Romita*
*40 Págs. Color. 395 Pts.*

**SELECCIÓN MARVEL 18: INHUMANOS**
*Varios Autores*
*112 Págs. Color. 995 Pts.*

## WILDSTORM

**GEN 13 VOL.III Nº 2**
*Scott Lobdell / Jeff Moy*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**MR. MAJESTIC 8 de 9**
*Holguin / Casey / Canete*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**THE AUTHORITY 14**
*Millar / McCrea / Hodgkins*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**WILDCATS VOL III 16**
*Casey / Phillips*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

## IMAGE TMP

**SPAWN: DARK AGES Nº 2**
*Brian Holguin / Liam McCormack-Sharp*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**SPAWN 86**
*MacFarlane, Holguin, Capullo y Miki*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**SPAWN UNDEAD 3 (de 9)**
*Jenkins / Turner*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

## AMERICA'S BEST COMICS

**TOP TEN 9 de 12**
*Ha / Moore*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

## TOP COW

**RISING STARS 8**
*Straczynski / Zanier / Livesay*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**SPIRIT OF TAO 9 de 15**
*D. Tron / Tan*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**WITCHBLADE 20**
*Turner / Wohl*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**THE DARKNESS 10**
*Silvestri / Ennis*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**FATHOM 10**
*Turner / O´Neill*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

## AVALON

**STONE Nº 2 de 8**
*Brian Haberlin / Whilce Portacio / Gerry Alanguilan*
*32 Págs. Color. 295 Pts.*

## CLIFFHANGER

**STEAM PUNK Nº 2**
*Joe Kelly / Chris Bachallo*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*
*Serie regular.*

**DANGER GIRL Nº 6 de 8**
J. Scott Campbell / Andy Hartnell
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

HISTORIETAS
1993
CÓMICS DE TODAS LAS EDITORIALES, CÓMICS INDEPENDIENTES, FANZINES, POSTALES, COLECCIONABLES...
CALLE VINADER, 6. 30004 MURCIA
TFNO/FAX 968 227 685

## LIAR COMICS

**MORE THAN MORTAL 10**
*Scott / Firchow / Prudeaux*
*24 Págs. Color. 250 Pts*

## EVENT COMICS

**ASH 10**
*Wald / Augustyn / Ramos / Palmiotti. 24 Págs. Color. 250 Pts*

## MANGA

**I"S Nº 26 de 30**
*Masakazu Katsura*
*96 Págs. B/N. 595 Pts.*

**HISTORIAS CORTAS DE GOSHO AOYAMA Nº 2 de 2**
*Gosho Aoyama*
*96 páginas. B/N. 595 Pts.*
*Historias cortas del creador de Detective Conan. Último número.*

**NAUSICAÄ, DEL VALLE DEL VIENTO Nº 2 de 6**
*Hayao Miyazaki*
*176 páginas. B/N. 1.200 Pts.*

**DIGIMON: EL MANGA Nº 2 de 7**
*Caramel Mama / Yabuno Tenya*
*32 Págs. 350 Pts.*

**SOMOS CHICOS DE MENTA 8 de 16**
*Wataru Yoshizumi*
*64 Págs. B/N. 395 Pts*

**POKÉMON ANIME COMIC 3 de 6**
*32 Págs. 350 Pts*

**POKÉMON FANBOOK 5**
*64 Págs. 595 Pts*

## LÍNEA LIBROS

**ALPHA FLIGHT: LOS SUEÑOS NUNCA MUEREN**
*John Byrne*
*176 Págs. Color. 1595 Pts.*

## LÍNEA CONAN

**CONAN EL BARBARO 88 Y 89**
*Thomas / Buscema*
*24 Págs. Color. 250 Pts.*

**LA ESPADA SALVAJE 90**
*Varios Autores*
*64 Págs. B/N. 395 Pts.*

**EL REINO SALVAJE DE CONAN 8**
*Thomas / Buscema*
*48 Págs. B/N. 395 Pts.*

## UNDERCÓMICS

**GUÍA DEL CÓMIC Nº 2**
*24 Págs a color Gratuita Mensual*

# ElekTra

PRESENTA

## "Un día en la vída"

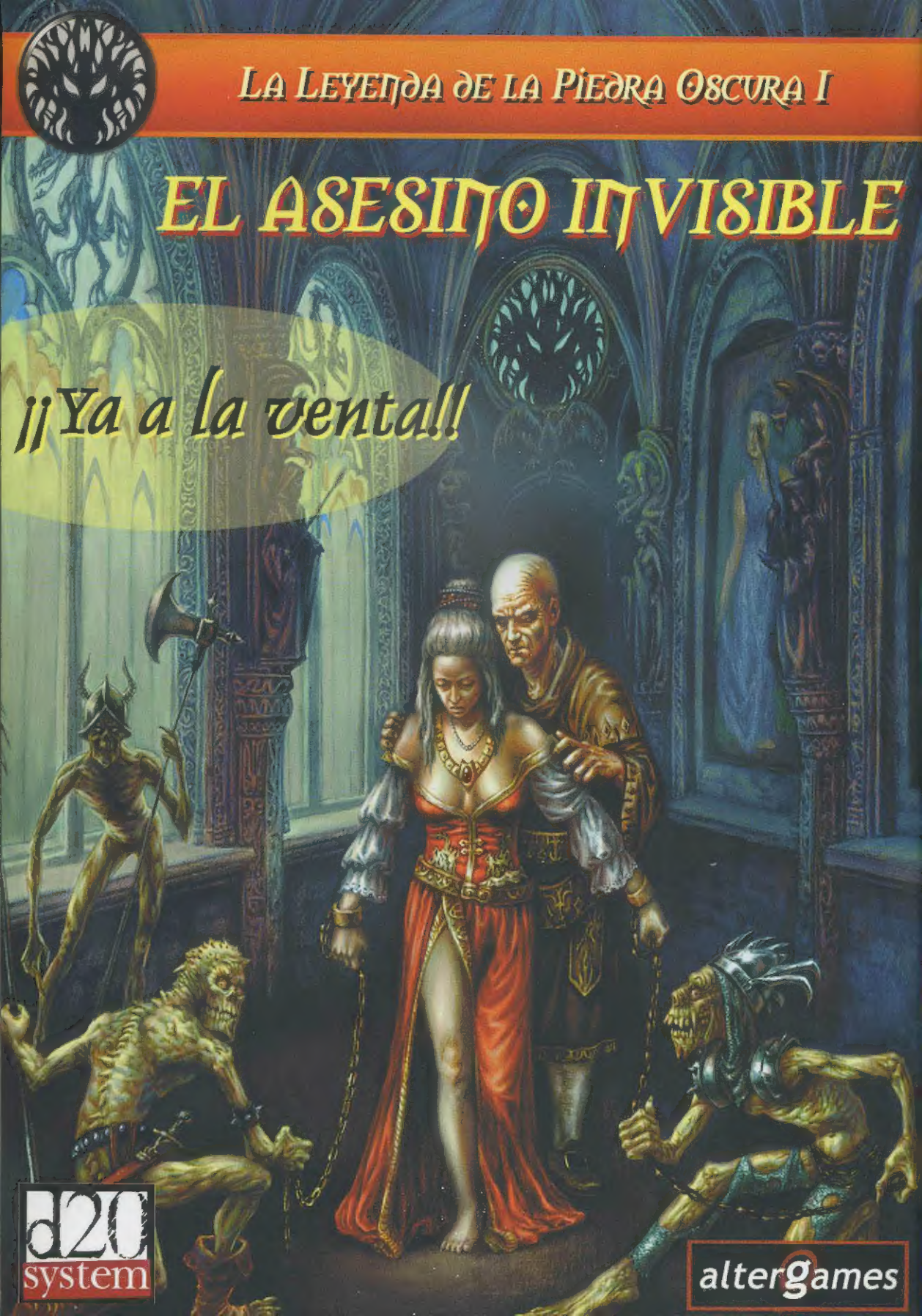
¡SE TRANSFORMA EN UNA SUPERHEROINA QUE DEFIENDE NUESTRO DERECHO A DISFRUTAR DE LOS TEBEOS, ROL, MUÑECOS VARIOS, ETC...!
¡VIVA LA DIVERSIÓN Y EL BUEN ROLLO!
JiC

ElekTra
COMIC
SAN BERNARDO, 20
28015 MADRID
TELF. 91 521 39 75
COMANDANTE ZORITA, 4
24004 LEÓN
TELF. 987 26 32 25

La Leyenda de la Piedra Oscura I

# EL ASESINO INVISIBLE

¡¡Ya a la venta!!



d20 system

alter games

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.